3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.74
专题企划
盛夏的回忆
杂谈掌机的“热”
研究中心
R-Type战略版
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣
攻略透解
英雄传说
空之轨迹SC
虹吸战士
洛根之影
高达
战争编年史
ASH
远古封印之炎
卷首特报
王国之心 358/2天 [NDS]
王国之心 梦中诞生 [PSP]
王国之心
登陆两大掌机
详细情报震撼公开

208页大16开豪华精装特辑

最终幻想VII
十周年终极典藏

10月20日
全国上市



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的"电玩书刊区"(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



变形金刚 漫画特别版

真人电影前传

《变形金刚》真人电影官方前传漫画，代表美漫最高水准的新锐画风与电影版故事起源的精彩剧情，让您身临超越想像的奇妙世界！超值附送DW漫画公司"遗迹"——变形金刚20周年纪念作品"夏季特辑"，收录变形金刚漫画四大系列的四个外传故事，让漫迷一次领略截然不同的多种画风。音乐集特别版收录电影版原声大碟，绝对振奋的听觉盛宴。



已上市，各地报刊亭销售中

模魂志

第14期

在G.F.F.新品不断的现在，本辑将继续为您剖析这个由Katoki先生倾力打造的精美高达系列。随着"《凉宫春日》系列"全面走红，这次为您带来近期手办与PVC完成品的分析购买事项。而被誉为细节最丰富的沙扎比模型亦会于本辑登场。必不可少的当然还有众多的热门PVC完成品以及成品玩具介绍。在VCD中则会为您展示人物手办模型的制作及珍珠色涂装的方法。



10月22日 全国上市

游小说

第8期

2007年最受关注游戏，《最终幻想VII 危机之源》六万字精彩剧情小说一次奉上！《宿命传说 苍黑的思念》、《战国BASARA2 酷炫与帮派》、《质量效应 启示》、《寂静岭2》四大官方小说继续刊登，《宿命传说》更是将迎来激动人心的最终章。此外，本期还会为大家带来玛娜撰写的《最终幻想VIII》小说，而连续三期排名第一的《奥丁领域》也将继续刊登。



10月23日 全国上市

最动漫

第7期

4小时DVD+精美赠品+动听CD集

本期DVD收录《名侦探柯南 绀碧之棺》+《灼眼的夏娜》华丽双剧场版，秋季档新番大盘点带你领略下半年动画的全新魅力，还有精彩的特别企划"便当特辑"和2007年MV大奖赛，以及独家附赠的《幸运星》OTAKU人生测试题。豪华版则加送《七色星露》超萌笔袋和EVA新剧场版原声音乐集。本期内容依旧精彩有趣，不要错过哦~





已上市，各地报刊亭销售中



UC世纪大集结

高达 战争编年史

史上最强机体阵容的《高达》ACT降临！

基本系统解说
六条路线关卡攻略
机体获得一览
更多隐藏要素公布

P130



谍影重重惊爆大阴谋
洛根第六次冒险展开

P119

虹吸战士 洛根之影

游戏系统解析
剧情流程攻略

为你献上最新S·RPG话题之作的完全攻略

ASH 远古封印之炎

超详细系统解说
全职业性能一览
全关卡剧情攻略

P80

英雄传说 空之轨迹SC

全面详解游戏系统
透彻分析支线任务
涵盖丰富剧情的流程攻略

P96

再一次随着优美的旋律
展开新的冒险旅程



与灰烬战士们一起
去改变自己的命运吧！



VOL.74

美术总监：吴松
封面画师：变色猪

口袋光环Vol.74



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgxing@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

文 雷伊　美编 紫枫

《王国之心》全新计划启动！

“《王国之心》系列”是继《最终幻想》和《勇者斗恶龙》之后目前SE社内的第三大镇社之宝，不仅在日本非常受欢迎，在欧美也有着相当高的人气。在今年5月份举行的SE Party 2007上，SE曾透露在9月举行的TGS上会有《王国之心》相关新作公布，而之前系列制作人野村哲也在接受媒体采访时也多次表示这次公布的新作将不止一款。TGS 2007已经落下帷幕，《王国之心》新作的消息也已经水落石出，下面就让我们一起来看一下这三款新作的最新情报吧。



王国之心 Coded

■机种：手机　■发售日：未定
■类型：RPG　■售价：未定

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep
キングダムハーツバースバイスリープ

王国之心 梦中诞生

■机种：PSP　■发售日：未定
■类型：RPG　■售价：未定

KINGDOM HEARTS 358/2 Days
スリーファイブエイトデイズオーバーツー

王国之心 358/2天

■机种：NDS　■发售日：未定
■类型：RPG　■售价：未定



NDS

王国之心 358/2天

キングダム ハーツ 358/2 Days

◆Square Enix/h.a.n.d◆RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

罗克萨斯可以说是《王国之心 II》中塑造得最为成功的角色之一，那句经典的煽情台词“我好羡慕你，索拉，我的暑假结束了……”更是赚取了不少玩家的眼泪，使他的人气大有盖过系列主角索拉之势。虽然在《KH II》中开篇有近4个小时可以操作罗克萨斯，但是不少粉丝应该还是觉得不够过瘾。今年年初曾经有传闻表示《王国之心》外传作品之一将会以罗克萨斯为主角，讲述的将是索拉在沉睡期间的故事。在TGS 2007上，这则传闻得到了证实。不错，这款作品就是我们现在看到的NDS版《王国之心 358/2天》（以下简称《KH 358/2D》）。

在黄昏镇中，
罗克萨斯和阿克塞尔像平常一样，
在车站的钟楼上看着夕阳。
隶属于机关的这两个人，
任务是讨伐无心并回收心。
在任务结束时，他们总是会在这座车站的钟楼碰头，
然后一起边吃海盐棒冰，
边谈论着当天的任务。

你知道夕阳为什么是红色的吗？
因为光里面有好多种颜色，
而红色可以传递到最远的地方。

为什么阿克塞尔总是一副洋洋得意的样子啊。



原本没有心的他们，喜欢重复着天真的对话。
这是不曾被提起过的，罗克萨斯在XIII机关时代的故事——

名词解释1

无心&无存

人心遭到黑暗占据时的产物叫做“无心”（Heart-less），他们会不断地夺取人心来增加同伴。而无存（Nobody）则是拥有着坚强内心的人在失去心的时候诞生的产物。内心坚强的人在诞生无心的同时，还会诞生无存。其中一些内心特别坚强的人即使产生了无存，他们的无存也会保留着作为人时的外貌。在初代《王国之心》中，有过索拉将键刃插入自己心脏变成无心的剧情，而他的无存罗克萨斯也正是在那个时候诞生的。

▶黄昏镇的钟楼，是罗克萨斯和阿克塞尔经常碰头的地方。



▲脸上露出不安表情的罗克萨斯被阿克塞尔带走。本作将会讲述罗克萨斯进入XIII机关的来龙去脉。

罗克萨斯

XIII机关的第13号，是索拉的无存。没有记忆，也不知道自己为什么会使用键刃，连自己是什么人都不知道。

“《王国之心》系列”的制作人野村哲野先生由于沉迷“《怪物猎人 携带版》系列”，曾表示自己有机会也想做一款多人合作的游戏。他的这个想法在这款《KH 358/2D》中得到了初步的体现。本作中除了操作罗克萨斯的单人模式外，还会附带一个多人游戏模式，而这在系列中也是前所未有的。

身穿黑装束的国王



▶漫步于森林中的国王，他对眼前的神秘男子拔出了键刃。

描述过去作品背后的故事



▲游戏还将对《王国之心 记忆之链》背后的故事做一定描写。

▶阿克塞尔奉命去解决背叛者，不过他看起来似乎并不信任传达这一命令的赛克斯。

それ、本当にゼムナス様からなんだろうな?

野心与猜忌

开发人员访谈

副标题的含义在通关后才能明白

——请告诉我们《358/2天》这个副标题的含义吧。

野村哲野（以下简称野村）：这是故意弄成暗号般的名字，要在通关之后才会知道它的含义。标题中有“天”这个单位，而游戏也正是一天一天地进行下去的，描述的将会是XIII机关的日常故事。

——在故事的时间轴方面，是从罗克萨斯进入XIII机关，再到联系《KH II》之间的故事吗？

野村：我们预计会将进入XIII机关后的某段时期简短地呈现出来。正好是以索拉沉睡的大概一年左右的时间为故事的中心。虽然XIII机关每天都在下达任务，但是罗克萨斯刚进机关不久，对机关可以说是一无所知。随着故事的进行，罗克萨斯心中也会产生疑问，一直到最后脱离XIII机关，而他脱离的原因也是本次故事的主要部分。



导演 野村哲野
“《王国之心》系列”所有作品的导演。



副导演 长谷川朋广
在《王国之心II》中担任美术监督，负责3D贴图。



制作负责人 山本浩二
来自于本作的制作公司h.a.n.d，代表作为《陆行鸟与魔法画册》。

——这次也是以周游迪士尼世界的形式来展开故事的吗？

野村：迪士尼世界会登场，但与故事的关联方式上将与以往不同。

长谷川朋广（以下简称长谷川）：罗克萨斯如果和太多人有关联的话，那么就会与《KH II》的故事发生矛盾，所以我们现在在考虑是不是要在每个世界中加入不同的玩法。登场的世界还是以以前作品中出现过的为中心，预计会从里面挑选出适合本作的世界。

——这次公布的图片中最引人注意的，应该是第14号XIII机关成员了，她看起来像是娜米妮啊。（编注：《KH 记忆之链》中的关键人物，“《KH》系列”女主角凯莉的无存。）

野村：不，她不是娜米妮。

——那么，是以前有出现过的人物吗？

野村：保密。（笑）本作的故事在《KH II》之前，在《KH II》中的XIII机关是XIII而不是XIV。为什么明明有第14号登场，但不是XIV的理由将在本作中得知。她是本作的关



XIII机关中的第14号成员亮相

▲ＸⅢ机关的头领塞姆纳斯为大家介绍了新的ＸⅢ机关成员。这个第14位ＸⅢ机关成员在系列之前的作品中都没有提及过，此人的真实身分究竟是什么呢？

名词解释2

XIII机关

ＸⅢ机关是一个由无存构成的组织，他们都保持着作为人类时的样貌，并指示那些下级无存和索拉战斗。他们的目的只有一个，就是获得心，使自己成为完整的人。为此，他们要不断地打倒无心来收集心，并且最终以获取“王国之心”为目标。隶属机关的成员每个人都有自己的想法，他们并不算是真正意义上的同伴，似乎只是相互利用而已。

多人模式支持最大4人联机游戏



多人模式是本作中的一个重要组成部分。在多人模式中，玩家可以选择ＸⅢ机关的成员来进行游戏，最大支持4人对战和协力游戏。

键人物。

——那索拉和利库还会出现吗？

长谷川：大家都知道利库是注定要和罗克萨斯进行战斗的，因此那个场面一定会发生。至于索拉，他在本次故事中正处于沉睡状态，正在对记忆进行再构筑。因此，我们正在考虑加入类似每个重要的地方都可以看到记忆的系统。虽然仍然是在构思阶段，不过我们想凭借这个系统来强调罗克萨斯与索拉有所关联的一面。

——基本的游戏系统，应该还是类似于系列以往作品的操作感觉吧。

长谷川：是的，我们相当重视《王国之心》作风的感触。但比起这个，更成问题的应该是按键数。

山本浩二（以下简称山本）：这确实是个问题。以往的作品都是用摇杆、十字键、L键和R键来玩的，不过这次由于是出在NDS上，按键数比较少。转动视角的按键不够充足，我们正在进行研讨。

——单人模式和多人模式都是与故事相关联的吗？

野村：不，多人并非就是多人模式。这是一个用来深入研究的模式，基本不会有故事发生，因为这会让故事变得混乱。但是，道具和成长要素方面，我们正在考虑让两者进行联动。这次的成长要素将是对共用两个模式做出的最大限度的活用，自由度很高。不过，并不是将罗克萨斯的成长度直接放到多人游戏里面哦。具体的请期待续报。

多人模式可以操纵XIII机关全员

——多人模式中可以操纵ＸⅢ机关的全体成员吗？

野村：没错。

长谷川：这里目前是准备当作平行世界来处理的，这样做也是出于随着故事的推进有的成员会被消灭考虑。

山本：每位角色所拥有的特性与招式都不同，





◀▼系列中的翻滚、滑翔等动作和技能在多人模式中也将得到保留，玩起来依然可以体会到"《王国之心》系列"惯有的乐趣。





■黄昏镇中出现了巨大的无心，与巨大BOSS的战斗将非常有快感。



■在打倒敌人后，画面中会出现HP回复球和金钱的奖励，参加联机的玩家们要去比试谁抢到的奖励多吗?

▼席格巴尔的武器是铳，可以在远处对敌人造成重创。

随意操作ＸⅢ机关成员

▲多人模式中将可以操作ＸⅢ机关的所有成员，这些成员都有着自己独特的个性和武器。操作的角色不同，玩起来的感觉也许会截然不同哦。

我认为还是很有乐趣的。还有，他们的武器也不一样哦，像杰克西恩的武器是书，迪米克斯的武器是琴等等，做起来很伤脑筋啊。

——多人游戏会以什么方式进行呢?

长谷川：是接受任务并将它们完成的形式。打倒BOSS之类的任务当然会有，另外还有共同协力从被困的地图中脱出什么的，加入了很多解谜要素。

山本：我们准备了很多短时间游玩的要素，这样就可以玩好多次了。另外挑战高分的玩法也是有的。并不只是单纯的合作，也会有很大对战和竞争的成分在里面。

——任务要从塞姆纳斯那里来承接吗?

野村：不错，不过不局限于此，我们还在考虑各种方法。

长谷川：在我们谈论的过程中渐渐走向了奇怪的方向，像是只要完成了任务，ＸⅢ机关成员所坐的白色房间的椅子就会变高什么的。（笑）



山本：这在现阶段多人游戏的结果表示当中，真的有放进去呢。

野村：这个真的是打算这么做的。（笑）

——多人游戏还有什么其他要素吗?

山本：可以在下屏画地图，这是即时同步显示的，当谁在画的时候，还可以马上把它清除掉，挺有意思的。（笑）我们希望会想出用到这项要素的任务。

——最后再对大家说些什么吧。

长谷川：在这次的发表中虽然还有其他《王国之心》作品，不过能多人游戏的只有这一款，所以请大家一定要期待。

山本：在可以多人模式的游戏当中，可以选择13名角色是非常罕见的，光是角色们的差异就让人觉得很有趣了，敬请期待这一部分。

野村：虽然多人游戏是本作的概念之一，但《王国之心》的故事性也是一项重要因素，所以一个人玩也是可以的。并不是非要分成单人和多人，只是多人游戏也是一种玩法，如果只是一个人来玩的话难度可能会相对较高。如果能让各位感到这是一款值得钻研的作品，那我们会很高兴的。



早在2005年年底的《王国之心Ⅱ》中，就有一段讲述身穿盔甲的人们之间进行键刃战争的隐藏CG动画。在今年年初的《王国之心Ⅱ 最终混合版》（以下简称《KHⅡFM》）中达成一定的条件，就可以观看到一段长约4分钟的最新相关影像，其中描写的是3名身穿盔甲的战士与一位老者之间的激烈战斗。这段隐藏动画的名字叫做"梦中诞生"（Bir th by Sleep），也就是这次PSP版《王国之心》的副标题。

PSP 王国之心 梦中诞生

キングダム ハーツ Birth by Sleep

◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆售价未定◆对应周边未定

于传说中出现的键刃，蕴藏着强大的力量。
相传以前出现的键刃持有者拯救了世界，
但也有人说他带来了混沌。
摘自《王国之心》安塞姆报告书8

在索拉得到键刃以前，
世界上有过数位"键刃大师"。
其中之一的大师·塞阿诺特
忽然跟他惟一的弟子一起消失了。
这是即将开始的大灾难的前兆。
率先发现这一点的某位键刃大师，
命令自己的3位弟子
前去追查大师·塞阿诺特及其弟子的下落……

このカ——友のために使う!

《王国之心 梦中诞生》（以下简称《KH BBS》）的故事发生在初代《王国之心》之前，讲述的是索拉得到键刃之前，围绕着键刃而展开的故事。本作在性质上可以说是系列的前传作品，在剧情上与系列后来的作品有着千丝万缕的联系，众多全新人物的出现将使人物关系变得更加错综复杂，也使整个系列的故事变得更加精彩和完整。

全新的主人公

与这次公布的其他两款《王国之心》不同，本作中的很多人物都是全新公布的，而主要的可操纵角色更是多达3名。在《KH FMⅡ》中以"残留的思念"的形式出现的盔甲男名叫泰拉（テラ），而在隐藏动画"梦中诞生"中被大师·塞阿诺特捏得粉碎的金发少年名叫维恩（ヴェン），另外一名蓝发女子名叫阿库娅（アクア），在这次公布的PSP版游戏画面中暂时还不能看到她。这3个年轻人都师从同一位键刃大师，泰拉是三人中具有队长性质的人。









▲"朋友"一词似乎是本作中的关键词，在游戏过程中将会多次出现。

▼在与维恩进行交谈的某人，目前我们只能通过投射在地上的影子看出其轮廓，还无法证实此人的身分。





■从塞阿诺特的话语来看，他似乎早就知道泰拉会来这里。

大师·塞阿诺特

大师·塞阿诺特即隐藏CG《梦中诞生》中出现的那位老人。我们知道，在《KHⅡ》中就曾经出现过塞阿诺特，但是本作中出现的大师·塞阿诺特与《KHⅡ》中的那位无论在长相还是年龄上都截然不同。《KH BBS》的剧情发生在《KH》之前，但里面的塞阿诺特却比《KHⅡ》中的老得多，这是为什么呢？





◀▲大师·塞阿诺特为什么会带着自己惟一的弟子消失？这一切目前仍是谜。

开发人员访谈

加入了大量新点子的作品

——本作是由开发《王国之心 记忆之链》重制版（以下简称《ReCOM》）的大阪小组开发的吧。

野村哲野（以下简称野村）：其实开发本身是从很久前就开始了的，因为《ReCOM》的内容比当初预定的丰富得多。，所以才暂时中断了一段时间。

——那剧情的大纲在很久以前就已经写好了，而《KHⅡFM》中的隐藏动画要表达的就是那种感觉吧。


导演 野村哲野
“《王国之心》系列”所有作品的导演。


副导演 安江泰
曾参与过《王国之心 记忆之链》PS2重制版的制作。

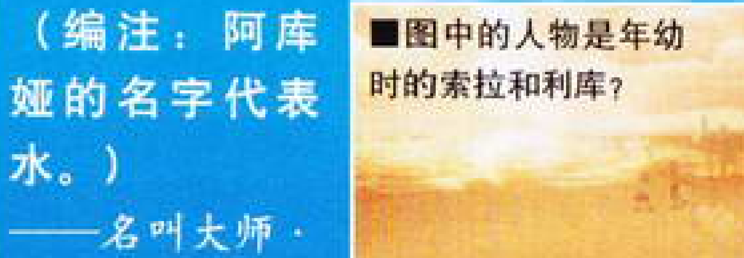

副制作人 吉本阳一
曾参与过《王国之心 记忆之链》PS2重制版的制作。

野村：不错。

——泰拉等3名角色的名字有什么意义呢？

野村：在名字的由来上，泰拉是大地，维恩是风。不过维恩这个名字只是通称，他的本名要更长一些。

（编注：阿库娅的名字代表水。）


■图中的人物是年幼时的索拉和利库？

——名叫大师·塞阿诺特的老人和《KHⅡ》中的塞阿诺特无论在外表还是年龄上都有很大出入。另外那个长得像罗克萨斯的人物和罗克萨斯有什么关系？

野村：这些角色真实身分的谜团，正是剧情上的关键，请大家尽情发挥想象吧。

——3人师从的那个键刃大师也是在系列之前的作品中从未出现过的吗？

野村：是的。

——剧情方面会以这3人为中心来进行吗？

野村：是的，剧情方面会非常复杂严密。这是负责剧本撰写的渡边大佑的擅长之处，顺带一说，渡边也在负责其他两款作品的剧情。另外，在系统上本作是以3人各自的视点来推进故事的方式构成的。

——每个故事都各有不同，也就是说会以3个剧情来展开？

安江泰（以下简称安江）：是的，3人有着各

酷似罗克萨斯的少年
维恩

金发的维恩在长相方面与索拉的无存罗克萨斯几乎没有区别，对于泰拉来说，他就像是弟弟一样的角色。从目前公布的消息来看，维恩似乎还是一名使用键刃的新手，因此在与大师·塞阿诺特师徒的交战中被打得体无完肤。为什么在那个时代会出现长得神似罗克萨斯的人，他与罗克萨斯之间又是什么关系呢？

CHECK POINT
两个塞阿诺特

本作中的大师·塞阿诺特是个老人，《KHⅡ》中的塞阿诺特则有着年轻的样貌。后一个塞阿诺特在晕倒时被贤者安塞姆所救，失去了自己的记忆，而塞阿诺特这个名字也是贤者安塞姆帮他取的。另外，玩过《KHⅡ》的应该已经知道，ⅩⅢ机关的头领塞姆纳斯是塞阿诺特的无存，而安塞姆则是塞阿诺特的无心。为什么在两款作品中出现的塞阿诺特会存在如此大的差异，他们之间又有着什么联系呢？



◀从维恩的语气来看，他似乎出现了动摇，说话不太自信。



▲大师·塞阿诺特在蛊惑维恩，他所说的得到的东西和失去的东西是指什么？



▶ 维恩被大师·塞阿诺特的弟子打倒在地。

自的个性和能力，玩起来的感觉也不一样，就好像在做3个游戏一样。（笑）

——《ReCOM》分为索拉篇和利库篇两个剧情，本作也是类似这样吗？

安江：本作并不是单纯按顺序推进每个剧本，而是存在着类似不是某个角色就无法通过某些地方、不是某个角色就无法解开某些谜题这样的要素。

——那就像是中途可以切换角色的玩法？

安江：也不是，是一种以前没有在游戏中出现过的系统。

——战斗系统会变得如何呢？从隐藏动画和“残留的思念”来看，似乎很了不起啊。

安江：其中确实有做出了一些提示部分，不过那终究只是一种概念性的东西。（笑）我们目前正尝试在保留“《KH》系列”特有的爽快感的基础上构筑新的系统。

野村：操作感觉也许是在本次发表的3款作品中最接近于系列历代作品的。成长系统方面更是采用了前所未有的崭新点子。

安江：会让人觉得“这是什么玩意儿？”（笑）是全新的具有冲击性的系统，要用到好几个人进行成长……

——会有让大家带着PSP一起来玩的设计？

吉本阳一（以下简称吉本）：目前还在摸索阶段，不过我们已经在考虑运用PSP来互相竞争和合作的玩法，敬请期待。

野村：和《KH 358/2D》的多人游戏是完全不一样的。

安江：想出来的点子越来越多，制作难度也变得越来越高，不过这也是“《KH》系列”一贯的传统，可以说是痛并快乐着啊。（笑）

野村：（笑）在这种情况下，就算是解开了剧情上的谜，但游戏还是保持着高度可玩性，是一款多元化的作品，敬请期待后续报道。



战斗感觉接近系列历代作品

在战斗系统方面，本作正处于摸索阶段，但是制作人表示在这次公布的三款作品中，本作玩起来的感觉将是最接近系列以往作品的。当然，本作中也会加入全新的战斗系统，比如说在TGS 2007公布的影像中可以看到，战斗时画面左下的指令栏会进行转动等等，这些都是以往作品中没有出现过的。



▲本作的敌人是全新的，既不是无心也不是无存。



▲从战斗画面来看，本作似乎是用的和《CCFFⅦ》以及《DFF》一样的引擎。



▲爽快的战斗是"《KH》系列"的特色，本作也不例外。

保护3人的国王



▲国王也将在本作中登场，他与3人之间有着什么关系？

新的迪士尼世界也将登场



▲虽然世界的构成与系列以往的作品比较接近，但还是会有惊人的新世界登场。图中的世界就是在系列中首次出现的《睡美人》的世界。



王国之心 Coded

《王国之心 Coded》是本次公布的第三款《KH》相关作品，对应平台为手机，是一款支持网络功能的RPG。在这款作品中，数据化后的索拉将进入同样由数据化后形成的《吉米尼笔记》的世界，去解开遭受BUG侵袭的数据世界的谜团。



■数据化后的索拉将在本作中相当活跃。



■游戏的战斗画面同样保持着系列以往的风格。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

厂商特报

业界 PRO 任天堂2007秋季新作发表会召开，众多大作全面出击！

由于任天堂向来不参加TGS，所以它的新作发表会(Nintendo Conference 2007)总是格外引人注意，而于TGS 2007之后、10月10号召开的秋季新作发表会也的确没有让媒体们失望，老任不光拿出了新周边“Wii Fit”平衡板的实际演示，还公开了数款新作、大作的最新情报及发售日，其中不少作品都是首次公开，“《怪物猎人》系列”正统续作即将登陆Wii主机的消息更让人大跌眼镜。

本次发布会于东京时间下午1点35分在日本东京千叶县幕张国际会展中心召开，开场的一段年末即将发售NDS游戏的影像就让人大呼过瘾，而NDS版《火焰之纹章》影像也在这段会前影像展中首次公开。影像播放完，任天堂社长岩田聪登台，发表了关于“游戏人口扩大化”的演讲，在演讲中岩田社长表示，根据Wii和NDS的市场调研结果，任天堂将继续以“扩大游戏人口”为运营方针。之后，发表会进入了的第一个重头阶段，岩田社长搬出了一系列有关Wii和NDS的新情报，其中包括Wii Ware的网络服务、NDS和Wii年末商战、明年初即将推出的新作，以及登陆Wii平台的《怪物猎人3》相关情报。岩田聪退场后，著名游戏制作人宫本茂先生登台，邀请嘉宾一同展示“Wii Fit”的魅力。

本次发表的NDS作品中最吸引人的还要数NDS版《火焰之纹章》。作为任天堂最具人气的S · RPG系列，许多NDS玩家都期待着老任将其搬上NDS平台。而本次发布的NDS版《火焰之纹章》是以FC平台“《火焰之纹章》系列”第一作《暗黑龙与光之剑》为基础、增加了新要素的重制作品。游戏描写主人公“玛鲁斯”为了复兴祖国“阿里提亚”，率领同伴与邪恶的帝国“德尔亚”作战的故事。NDS版还加入了Wi-Fi联机功能，玩家可以与好友进行联机对战，或者租借朋友培养的强力角色帮助自己作战，相信这一全新要素又将吸引不少系列FANS。





《超级大战争DS 2》继法国的游戏展上初次露面之后，在本次发表会上又公布了大量新情报。其中可以看出新作加入了很多新主角和新兵种，摩托骑兵等新兵种的加入又将让游戏战略性更上一层楼。目前本作美版发售日已经公布，定于明年1月21日，而日版发售日可能要稍晚一些。另外，系列登陆Wii平台《超级大战争2》也是备受瞩目。





除了以上两款NDS游戏外，《世界树迷宫II 诸王的圣杯》、《流星洛克人2》、《三国志DS 2》、《马里奥聚会DS》、《雷电十一人》、《王国之心 358/2天》、《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》等众多NDS作品在本次发表会中均有新情报公开，NDS上面大作频频，老任为年末商战可谓做足了准备。





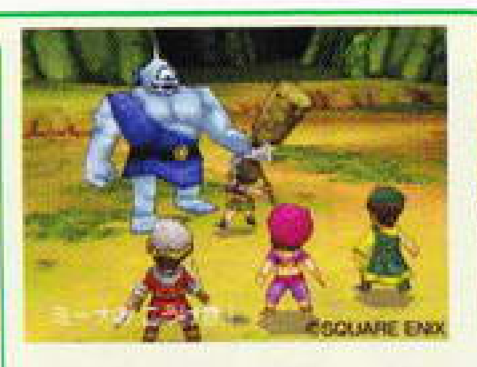














本次发表会公开了Wii Ware网络服务的开通计划，有趣的是Wii Ware不仅会让你的Wii享受到丰富的网络下载服务，而且还将为NDS掌机提供试玩下载，拥有Wii的玩家将不再需要到NDS游戏体验下载热点去下载游戏试玩，只需将家里的Wii接上网络就能轻松享受下载服务，然后通过Wii与NDS联动在NDS上享受到这些游戏试玩。Wii Ware将会在明年3月份正式推出，看来老任是想借助这项服务来督促没有买Wii的NDS玩家们快些购入一台Wii主机了。

发表会上最让人震惊的消息还要数"《怪物猎人》系列"最新作登陆Wii主机的消息了。"《怪物猎人 携带版》系列"在PSP平台上获得了巨大成功，甚至成为推动PSP销量的重量级作品，在国内也拥有异常火爆的人气。而这次公布系列正统续作《怪物猎人3》登陆Wii的消息，无疑又将为Wii主机吸引不少人气。





本次发表会上，任天堂公布了Wii和NDS平台上几十款作品的最新情报，再加上Wii Fit以及众多作品的现场试玩，发布会的分量以及带给业界的震撼的确不亚于东京游戏展上SCE的表现。

新闻热点

业界 PRO 任天堂公关部副总裁辞职，美国分社三重臣最后一人离开



先是George Harrison，接着是Beth Llewellyn，现在终于轮到了任天堂美国分社高级副总裁Perrin Kaplan宣告离开，她也是美国分社市场及公关部“三重臣”中离职的最后一人。虽然没有公开声明在职的最后期限，但这位即将成为前副总的任天堂高级负责人表示，她将继续任职到年底，到她加入马里奥工厂15周年之时卸任。

在发送给各大媒体的声明邮件中，Kaplan表示她目前的主要工作，是集中力量完成她离职前的善后工作并组建一支足以接替她日常职务的新团队。对于自己在马里奥工厂近15年的职业生涯，Kaplan表示欣慰和感激，能够与任天堂一起共渡难关并创造辉煌的业绩，她感到自豪和幸运。

Kaplan在致媒体的公开信中并没有提到她辞职的具体原因，但现在看来，年初时任天堂美国分社的市场及公关部大规模搬迁所引发的劳资纠纷应该是重要原因之一。差不多是在今年7月时，Kaplan和另一位任天堂公关部前高管Llewellyn的职务开始在网站上公开对外招聘，首次将此次搬迁风波引发三位高层辞职的事件曝光。

目前任天堂美国分社高层中惟一铁定不会离开的，就是现任CEO兼总裁的雷吉。这位前不久刚刚被商业周刊《BrandWeek》评选为本年度最成功经理人的任天堂传奇人物，以坦率直言的工作态度和平易近人处事风格而备受美国玩家及媒体的推崇，当然也理所当然地得到了任天堂总部的重用。

软件 SOFTWARE 7款PSP下载游戏明年发售，PSN服务面向PSP及PC开放

根据来自SCEA内部渠道的情报，索尼目前正在筹备向PSP用户全面开放PlayStation Store，并提供更丰富的服务内容，这其中包括PSP原创新作、PS经典游戏和UMD游戏试玩的下载。另外，索尼还计划像为PS3用户提供视频下载服务那样，通过PlayStation Network网络向PSP用户开放游戏、电影及电视节目的预告片、访谈、游戏开发内幕以及相关内容的下载。

据悉，目前只能通过PS3享受的PlayStation Store业务，从明年开始将向PSP和PC用户开放，如此一来，用户将可以不必购买实际的UMD游戏，只要上网就可以下载最新的试玩甚至正式版PSP游戏。SCEA的这一内部消息来源还透露，索尼目前正在开发的、面向PSP下载的游戏至少有7款，包括3款动作游戏、两款音乐游戏、1款竞速游戏和1款射击游戏。



首批为PSP开发的下载游戏，大小约为UMD版PSP游戏平均容量的1/2到1/3之间，平均游戏时间在2至10小时之间不等。为此，索尼目前正在广招第三方游戏开发合作伙伴，希望能够为PSP提供更多更丰富的下载游戏。另一方面，下载游戏对于开发商和发行商来说也是一个低投入高回报的项目，由于发行方式改为下载，因此可以完全省去产品生产、包装以及零售渠道的所有开销。

除了原创游戏以外，索尼还计划从2008年起为PSP提供13款经典PS模拟游戏，用户只需要连接无线热点登陆所在地的

PlayStation Store，就可以购买并下载到自己所需的产品或服务，享受现在只有PS3用户才能体验的PSN网络服务。此外，用户也可以使用PC登陆PlayStation Store，再将下载到的内容通过USB传输给PSP，但原始数据在传送到PSP后将无法被保存在PC中。

索尼社长平井一夫此前在东京游戏展2007上就曾经透露，用户今后将可以通过PSP或PC，而不单单是PS3，来访问PlayStation Store并下载所需服务，但当时并未透露具体时间和详细信息。目前，使用PS3的PSN注册用户已经超过270万，该业务向PSP和PC全面开放后，无疑将带来更为广阔的市场前景。

业界 PRO 任天堂打败EA荣登游戏业20名顶级发行商榜首

国外权威游戏媒体《Game Developer》在一份关于年度前20名游戏发行商的报告中，将任天堂列在首位。任天堂是在该榜单创立5年之后首次登上游戏开发商的顶端。前一年排名第一开发商是EA，目前已经被挤下冠军宝座名列第二，随后是Activision、育碧和THQ。



在评分方面，《Game Developer》考虑了发售游戏的数量、作品平均评价分数以及对于发行商从2006年8月到2007年7月之间的收入预估，从游戏业内挑选了超过300名资深从业者对所有的公司进行票选。《Game Developer》发言人表示，“从新的排名我们可以看出，非核心游戏的兴起外加厂商品牌对于这个排名相当有影响力。我们非常想看到业界的变化将如何改变今后的游戏发行商排名。”凭借NDS、Wii游戏获得的巨大成功，任天堂当选本年度游戏发行商榜首可谓意料之中。

新闻短讯

《牧场物语》系列最新作今冬登陆NDS

MMV日前宣布，人气SLG游戏“《牧场物语》系列”的最新作——《牧场物语 闪闪太阳和同伴们》(牧场物语 キラキラ太阳となかまたち)将于2007年冬季登陆NDS掌机，售价为4800日元。

《牧场物语 闪闪太阳和同伴们》讲述主人公和太郎一家离开了喧闹的大都市，乘坐移民船来到了新天地“向日葵诸岛”，在这里展开全新生活的故事。游戏支持任天堂Wi-Fi网络连接，将会带给玩家更多的新体验。



NDS版《魂斗罗4》封面以及发售日泄漏！

从FC时代起就被很多中国玩家熟知的“《魂斗罗》系列”将会在NDS平台复苏，而日前一份提前泄露的市场推广材料，泄露了NDS平台最新作《魂斗罗4》的游戏封面和预定发售日期。这款动作射击游戏将在11月13日正式上市，硬派的封面画风一定能激发FANS对系列的热情。

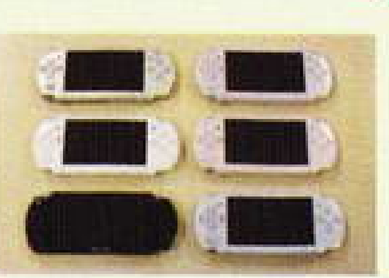
关注数字

新版PSP日本发售两周达成50万销量

500000

SCEJ日前发表，于9月20日正式在日本市场发售的新版PSP主机——PSP-2000，发售后仅用了两周时间就达到50万台的销量。

PSP-2000比老型号PSP主机PSP-1000薄了约4.4mm，轻了约91g，主内存由32MB增加至64MB，而这些改动却能带来这么好的硬件销量，实在有些出人意料。SCEJ发言人还表示，50万的数字仅仅是PSP-2000主机由9月20日至10月3日的总累计销量，如果加上之前发售的《危机之源 最终幻想Ⅶ》限定版，销量则达到58万台。另外，2007年9月份的PSP新旧主机累计销量也创造了2004年12月PSP主机发售以来的最高月销量记录。



汉化讯息台

文 小志
编 马修

不出所料，“十·一”期间果然有不少汉化游戏发布，其中最引人注目的无疑是PSP上《危机之源 最终幻想VII》的汉化版。当然，除此之外，NDS和GBA上也有精彩的汉化游戏发布，一起来看看吧。

《正邪幻想曲ZERO》汉化版

9月30日，APEX汉化组发布了GBA的S·RPG作品——《正邪幻想曲ZERO》的汉化版。

参与本作的汉化人员有翻译：渣猫、ICE、MARICS、APEX-Q、罗伊SD，破解：DNA，校对：渣猫、MARICS，美工：Hyopo，汉化者还感谢了TGB的yeyezai和菜鸟小生对本次汉化的技术支持。此后的10月12日，汉化组发布了最终修正版，修正部分原有版本中的图片、文字错误，还调整部分人物对话使玩家更容易理解剧情。此后他们将不再对该游戏做出文饰上的修改，APEX还特别感谢用户cxn与“加菲猫101”提供的问题和修正意见。



《神秘岛》简体汉化版



10月8日，巴士汉化组发布了PSP游戏《神秘岛》的简体汉化版。据介绍本作是全球拥有1300万玩家的经典解谜游戏《神秘岛》的PSP移植版，而且游戏的破解难度也并不大，于是他们对本作进行了汉化。只是游戏里面没有任何文本，全是以图片形式存在，而且文字还比较模糊，给翻译带来不少困难，不过汉化人员的努力之下，汉化工作顺利完成，以下是参与本作的汉化人员：Pluto(破解)、amulozb(翻译)、小心点(润色)、乐天(美工)、米粒丫头(测试)。

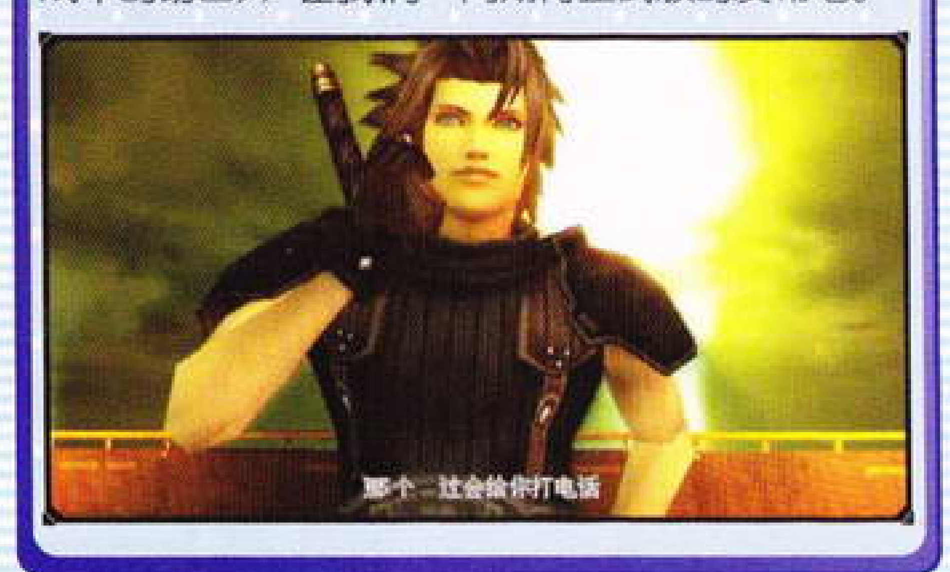
《我是航空管制员 机场英雄 成田篇》汉化版

9月29日，巴士汉化组发布了《我是航空管制员 机场英雄 成田篇》的汉化版，本作的汉化是在我们72辑报道过《那霸篇》的汉化之后开始的。本次的汉化人员包括破解：Pluto，翻译：なるほど君、SZH，润色：SZH，美工：Giky，测试：SZH、BRIAN。据介绍本次的润色由对航空相当专业的玩家“SZH”负责，对译文进行了大幅修正，使其显得更专业。另据介绍，SZH还对《那霸篇》的文本和图片进行了修正，测试完毕之后会放出。



《最终幻想7：危机核心》汉化版

国庆前夕，CG汉化组完成了《最终幻想7：危机核心》(本刊译作《危机之源 最终幻想VII》)的汉化工作并于9月30日发布了汉化补丁。不过汉化组提到，此次所公布的汉化版为在国庆节发布而赶制，还属于测试版本，所以在一些地方还未达到完美，所以希望各位玩家予以谅解。目前的测试版本号为v1.0 Beta，语言为简体中文，1.0正式版和繁体中文版将在国庆节以后发布，预计除了怪物名称、怪物技能以及个别场景的地名外的内容将全部汉化(包括游戏中的动画)，让我们一同期待正式版的发布吧。



国庆期间，小志这里一直阴雨连绵，俗话说“一场秋雨一场寒，十场秋雨要穿棉”，整理本次“讯息台”的时候本人已经穿上了厚厚的毛衣，不过听说身在南方的朋友还穿着短袖呢，大家游戏的同时也注意下时令气候的变化吧。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 降魔灵符传 伊津奈2

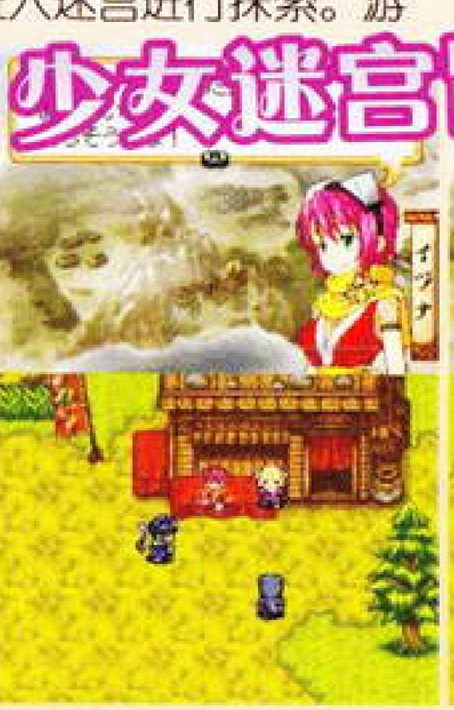
降魔灵符传イヅナ

◆Success◆A・RPG◆预定2007年秋◆日版



本作是去年6月份在NDS上推出的《降魔灵符传 伊津奈》的续作，作为一款具有日本风格的迷宫RPG游戏，玩家要扮演可爱、任性又贪婪的女忍者伊津奈，她为了解开村中发生的各种神秘事件而进入迷宫进行探索。游戏中的迷宫类似《风来的西林》，是属于随机生成的，在每次出入迷宫时都会发生一些变化，越深入探索迷宫能发掘的道具也越珍贵。玩家要依靠强力道具和提升技能水平来打倒隐藏在迷宫中各处的怪物以及强力BOSS。前作拥有的灵符系统也将在本作中延续，玩家可以将其与装备进行合成，以此来获得附加的属性和效果。由于可合成的种类多达百种，所以定会让玩家们乐此不疲，灵活运用各种灵符会使战斗变得更加轻松有趣。另外本作还新增了一名角色西诺，她是前作中的人气角色，这次她将作为可操作角色参战，西诺与伊津奈之间的切换操作便是新增系统“组队作战”。另外除了西诺外，还会有其他的同伴角色在游戏中登场。（文：软饼干）

少女迷宫冒险游戏续作亮相！





NDS BLEACH 第三幻影

BLEACH ザ・サード・ファントム

◆SEGA◆S・RPG◆预定2008年春◆日版



本作为“《BLEACH》系列”登陆NDS的第三作，和前两作不同的是，本作一改前两作的格斗对战游戏风格，而是采用了系列没有尝试过的S・RPG游戏类型。在游戏中，玩家要扮演一名原创角色与原作的各个角色一起对抗“虚”。因为原创角色的出现，本作的剧情也将采用完全原创的故事情节，并且随着剧情的推进，各个熟悉的角色也会一一登场，出场人物总数达到了180名以上，可以说是相当庞大的阵容。作为一款战棋游戏，当然不能少了技能和成长，本作的角色能通过战斗获得经验值，在达到一定程度后能领悟新的技能，除了有各著名角色使用的经典必杀技外，本作的主角也能通过其专用的武器来领悟新的必杀技，使战斗更富色彩。（文：乌冬）

和同伴们一起战斗
人气动画三度游戏化



PSP 辛普森一家
The Simpsons Game

◆EA◆ACT◆预定2007年11月6日◆美版



本作是一款根据美国流行动画连续剧所改编的游戏，原片以美国中部的普通中产家庭为原形，以辛辣味十足的演绎风格无时无刻地嘲讽着美国人“麻木不仁”的生存状态。由于该动画对美国文化具有深远影响，所以被美国《时代》周刊提名为“20世纪最伟大的电视节目”。PSP版的本作使用目前较为流行的卡通渲染技术来制作游戏画面，这与原著的风格基本保持一致，而实际游戏内容将由若干章节组合而成，并以类似于电视连续剧的形式进行。每个章节都会有各自独特的标题动画、设定和故事情节。作为一款充满喧哗恶搞元素的游戏，各位玩家绝对要去体验下哦。（文：软饼干）



由搞笑动画片改编而成
堪称卡通版“GTA”喧闹之作登场！





PSP 尤歌朵拉同盟
ユグドラ・ユニオン

◆Sting◆S・RPG◆预定2008年1月24日◆日版



本作是Sting于2006年3月发售的S・RPG游戏《尤歌朵拉同盟》的重制版。原作初次登陆GBA平台就凭借其可爱的角色设定和崭新的游戏系统获得了不错的评价。本作在传统战棋游戏的基础上融入了卡片的要素，使战略更为多元化。卡片设计是由曾经担任过同社著名S・RPG《约束之地 利维艾拉》人设的户部淑氏负责。虽然目前官方并未公开本作的详细情报，但已经确定本作会在GBA版的基础上加入新角色、新剧情、新关卡和语音等要素，不仅如此，为了体现移植诚意，本作对应PSP的机能特地加入了一段全长约3分钟的全新开场动画，该动画的导演是曾参与制作过PS2版《女神异闻录3》动画的高津幸央。有那么多令人兴奋的新要素和具有实力的制作班子，绝对值得你再重温一次经典。（文：乌冬）









为解放祖国，公主再临PSP！

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本周PSP再度力压NDSL，获得了硬件销量的No.1，几款PSP的新作也都卖得不错，像《游戏王对战怪兽GX 双重战力2》和《英雄传说 空之轨迹SC》等均打入了榜内。而《潜龙谍影 掌上行动 加强版》也凭借着不错的素质和低廉的价格获得了累计12万套以上的销量，作为一款加强版来说，这个成绩已经非常值得骄傲了。NDS的新作方面，《宠物蛋的小店》最新正统续作的销量相比前作出现了大幅下滑，要达到前作的累计销量恐怕很难了。

软件部分

累计时间2007年9月24日～2007年9月30日



口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队·暗の探检队

周间销量 9万7309套 | 累计销量 85万7211套

■Pokemon ■RPG ■2007年9月13日发售 ■4800日元



排名	游戏名	周间销量	累计销量	机种
2	危机之源 最终幻想VII クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－ ■Square Enix ■A·RPG ■2007年9月13日发售 ■5800日元	6万1001套	66万3820套	PSP
3 NEW	宠物蛋的小店 感谢诸位 たまごっちのプチプチおみせっち みなサンきゅ～! ■NBGI ■SLG ■2007年9月27日发售 ■4800日元	4万8319套	4万8319套	NDS
4	潜龙谍影 掌上行动 加强版 メタルギア ソリッド ポータブル·オプス＋ ■Konami ■ACT ■2007年9月20日发售 ■2400日元	4万 933套	12万9873套	PSP
5 NEW	游戏王对战怪兽GX 双重战力2 游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース2 ■Konami ■TAB ■2007年9月27日发售 ■4980日元	3万 168套	3万 168套	PSP
6 NEW	英雄传说 空之轨迹SC 英雄传说 空の轨迹SC ■Falcom ■RPG ■2007年9月27日发售 ■5800日元	2万5881套	2万5881套	PSP
7 NEW	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2＋常用汉字辞典 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2＋常用汉字辞典 ■Rocket Company ■ETC ■2007年9月27日发售 ■2800日元	2万3100套	2万3100套	NDS
8	加油我的每日家计 がんばる私の家计ダイアリー ■Nintendo ■ETC ■2007年7月12日发售 ■3800日元	1万4338套	22万1269套	NDS
9	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	1万2192套	245万6751套	NDS
10	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元	1万1853套	438万4956套	NDS

硬件部分

累计时间2007年9月24日～2007年9月30日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
PSP	12万8172台	183万3182台	634万5836台
NDSL	7万1635台	540万443台	1292万6481台
GBM	969台	3万3500台	58万5901台
GBASP	223台	2万8442台	594万1192台
NDS	204台	1万3500台	644万9206台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势



英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月23日～2007年9月29日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	FIFA足球 08 FIFA Soccer 08	EA Sports 2007.9.28	SPG
2	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007.9.7	ACT
3	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.20	ACT
4	百战天虫 开战时刻2 Worms: Open Warfare 2	THQ 2007.8.31	SLG
5	布莱恩·劳拉 2007国际板球赛 Brian Lara 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.8.31	SPG
6	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.8.24	FPS
7	世嘉拉力 进化 Sega Rally Revo	Sega 2007.9.28	RAC
8	横冲直撞76 Driver'76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
9	使命召唤 胜利之路 Call of Duty:Roads to Victory	Activision 2007.3.30	FPS
10	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS

足球大作《FIFA足球 08》在投放市场后立即获得不错的销量，暂列周间排行榜的第一位。而《世嘉拉力 进化》的正式版也终于出炉，在销量榜统计结束前，仅用1天时间就杀到了销量榜的第七位，实力不可小视。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月23日～2007年9月29日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
2	我的模拟人生 MySims	EA Games 2007.9.21	SLG
3	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
5	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
6	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.7.27	RPG
7	索尼克冲刺 大冒险 Sonic Rush Adventure	SEGA 2005.11.18	ACT
8	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.7.27	RPG
9	贝兹 永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.23	A·AVG
10	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2006.7.7	ETC

英国的NDS游戏销售情况与澳洲差不多，依旧是任天堂卖得最火的几个系列高奏凯歌。如果非要说出个不同点的话，那可能就是如今"《任天狗》系列"在英国的受欢迎程度没澳洲那么高。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月24日～2007年9月30日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	FIFA足球 08 FIFA Soccer 08	EA Sports 2007.9.27	SPG
2	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.8.9	ACT
3	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.18	ACT
4	冲浪企鹅 Surf's Up	Ubisoft 2007.8.30	ACT
5	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
6	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
7	百战天虫 开战时刻2 Worms: Open Warfare 2	THQ 2007.8.30	ACT
8	忍者神龟 TMNT	Ubisoft 2007.3.23	ACT
9	V8超级跑车赛 决斗 V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters 2007.2.23	RAC
10	星球大战 致命联盟 Star Wars:Lethal Alliance	Ubisoft 2006.12.7	ACT

足球大作《FIFA足球 08》在澳洲同样受到了体育玩家们的青睐，发售才两天就一下冲到了周间销量榜的第一位。人气动画电影改编的游戏《小鼠大厨》则继续保持着良好的销售势头。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月24日～2007年9月30日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2006.6.16	ETC
2	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
3	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
4	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
5	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
6	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
7	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.7	ETC
8	我的模拟人生 MySims	EA Games 2007.9.21	SLG
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
10	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo 2005.11.17	RAC

销量榜内集结了当今NDS平台上最受欢迎的几个游戏系列，正当"《成人脑力锻炼》系列"与"《口袋妖怪》系列"相互竞争老大时，几条"狗狗"也终于在沉寂了一个多月后重新杀回排行榜内，9月底的澳洲NDS游戏市场真可谓是热闹非凡。

GOLDEN EYES

栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

本次点评的游戏中，素质最高的无疑是PSP的《虹吸战士 洛根之影》，优秀的关卡设计和出色的手感让每一个喜欢此类游戏的玩家都惊喜不已。PSP的另一款动作游戏《高达 战争编年史》相比前作也有所强化，高达粉丝不可错过。相比之下，NDS的《ASH》可能就会让一直以来期待它的玩家失望了，拖沓的战斗和不够亲切的操作一定程度上影响了玩家的游戏心情。

POCKETGAMES

英雄传说 空之轨迹SC

英雄传说 空の轨迹SC

UMD■Falcom■RPG■2007年9月27日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

琉璃 9：本作虽然是一款PC GAME移植作品，但是采用了双UMD装载后，画面和音乐等各方面的素质表现都让人满意。作为《空之轨迹》的第二作，本作的剧情比前作更为宏大，曲折感人的故事体现出了Falcom制作RPG的细腻程度。经过进化后的战斗系统可以自由安排自己喜欢的角色参与战斗，同时全新的连携技更增加了战斗时的战略性和爽快感。

雷伊 9：由Falcom亲自操刀的本作在移植水准上还是和前作一样不俗，细致的画面和动人的音乐让人难以忘怀。本作的剧情紧接前作，这对FANS来说固然是好的，但是对于那些从本作才开始接触"《空之轨迹》系列"的玩家而言门槛就有些高了，在很多地方很难达成共鸣。如果克服了剧情理解的障碍，那这款游戏的其他方面可以说是无可挑剔的，强烈推荐。

推荐

皎月 9：继承前作宏大的世界观，本作的文本量比起《FC》更上一个台阶，同时剧情质量依然有着充分的保证，喜欢仔细品味RPG的玩家一定不会失望。尽管人物仍旧以Q版显示，但动作的细节方面相当到位，让角色更有个性。系统方面，战技的连锁爽快感十足并且非常有策略性。支线任务一如既往丰富，其表现力甚至凌驾在主线之上，玩家绝不能错过。

虹吸战士 洛根之影

Syphon Filter:Logans Shadow

UMD■SCEA■ACT■2007年10月2日■1～8人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干 10：好久没玩到这么爽快的动作游戏了，不管是画面、音效还是关卡设计都要比前作更上一层楼。QTE模式、格斗系统以及水下战斗关卡，这些绝佳创意都被设计者良好地融合到了游戏中。优良的操作手感配合临场感十足的激烈战斗简直让人沉迷其中，欲罢不能。如果非要说缺点的话，那就是流程有点短。个人认为今年的最佳动作游戏非本作莫属了。

LIKY 9：制作得相当精良的游戏，综合水准丝毫不输于家用机平台的同类大作。画面精美，光源、雾化效果突出，音乐和音效也非常出色，极好地配合了游戏的氛围。大量的高品质CG动画穿插于剧情部分之中，颇具电影大片风格。关卡设计方面也相当出色，而且游戏并非单纯的打斗，包含了不少解谜甚至QTE动作成分，所以能够不断带给玩家惊喜。

米格 8：玩过之后就会发现，SCEA在这款系列的最新作上可谓下足了工夫。游戏场面火爆，战斗时临场感十足。丰富多变的关卡设置、跌宕起伏的游戏剧情，这些都是游戏的亮点所在。作为一款ACT射击类为主的游戏，厂商恰到好处地把剧情融入到游戏中，并没有因此影响到游戏的流畅性，相反在剧情的衬托下更容易让玩家爱上这款动作游戏。

高达 战争编年史

ガンダム バトルクロニクル

UMD■NBGI■ACT■2007年10月4日■1～4人■无对应周边



画面 音效 系统

胧月　本作收录的机体达到了140台，画面和系统与前作相比焕然一新，新的连锁任务让游戏更具自由度，同时也加入了全新的水中关卡，这些都让游戏更具魅力。美中不足的是操作手感仍然显得较为生硬，特别是用旧版PSP的十字键玩起来感觉很差，切换锁定目标的操作依然不怎么舒服。另外一点见仁见智的是，本作的训练模式虽然细致，但显得很拖沓。

马名　表面上本作虽然和前两作有着很大的重复，但其实机体性能和关卡的难度都得到了一定调整，宇宙战和水中战的加入使部分冷门机体的地位得到提升，使以前那种一机打遍天下的方法在本作里发挥不出大功效。系列玩家可能在刚上手时会觉得不习惯，但是深入研究后就会发现本作里没有所谓的最强机体，发挥出每部机体特性才是最重要的。

宇狩　作为《高达 沙场混战》的续作，游戏在原有基础上进行了大幅强化。宇宙空间战与水下战相当有意思，手感与操作都经过了精心调整。最重要的是，新增的大量机体中竟然还有卡碧尼，不愧为目前掌机上最强的UC系高达游戏。不过游戏的整体难度上升了很多，很多时候即使是练满的机体都无法承受一个小小杂兵的几道激光，让人有点抓狂。

推荐

索尼克冲刺 大冒险

Sonic Rush Adventure

卡片(512Mb)■SEGA■ACT■2007年9月18日■1～2人■对应任天堂WI-FI网络连接



画面 音效 系统

宇狩　NDS的确适合这类传统2D动作游戏的制作。比起以前的作品，“《索尼克 冲刺》系列”充分利用了NDS的双屏特性，使场景的纵深感得以加强。由于加入了剧情部分，本作不再是单纯的闯关与竞速，特别是航海系统的加入，让游戏的乐趣成倍地增长。只是在传统关卡设计上，游戏依然没有什么实质性的突破，总是这么些个套路，再爽快也会腻的。

马名　“《索尼克》系列”就是速度的代名词，很少有动作游戏能在给人那么好的速度感的同时又能保持良好的操作手感。本作很好地结合了NDS的上下两屏，使奔跑的场地豁然宽广了不少，同时新增的水上摩托玩法也充分发挥了触摸屏的机能，再结合快节奏的美式音乐，使爽快度到达了顶点。另外本作的收集要素也十分丰富，不用担心流程过短。

马修　爽快、喧哗，是进入游戏后立刻就会体验到的感觉。系列一贯的速度感借由众多进一步提升速度的场景道具而升华，配之动感十足的音乐，能让人很快投入到游戏中。而简洁的操作教学可以让新玩家很快熟悉操作。一如前作，上下屏显示让本作在高速奔跑中也经常会体验到上天入地的畅快；航海系统对触摸功能的应用也可以说是恰到好处。

推荐

ASH 远古封印之炎

ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-

卡片(2Gb)■Nintendo■S・RPG■2007年10月4日■1人■无对应周边



画面 音效 系统

雷伊　采用了大容量后，游戏的画面确实比一般NDS游戏要好上不少，穿插于游戏过程中的精美CG动画也十分丰富。初玩之下觉得这款游戏除去画面和音乐外都很粗糙，但深入以后就会发现游戏的“融合”系统还是有点意思的，值得一玩。遗憾的是本作的战斗实在太拖沓，性急的人玩起来可能会很窝火，而强制的全程触摸也并非每一个玩家都能接受的。

推荐

宇狩　“节奏太过于缓慢了，简直让人无法忍受。”这是我听到的对于《ASH》最多的评价。这款NDS上容量最大的游戏真正到来时，并没有给我们带来太多眼前一亮的感觉，取代而之更多的则是失望。不过平心而论，比起NDS上一些敷衍了事的作品，这款游戏无论是剧情还是画面都下不少工夫，但这并不代表游戏本身足够好，给出这个分数也是无奈之举。

琉璃　所谓“期待越高失望也就越大”，就是这款有着强大制作整容的游戏带给所有玩家的第一感。虽然游戏的画面确实不错，但略显拖沓的游戏过程让人容易感到厌倦。本作的战斗系统也颇具争议，独特的AP行动设定新意十足，但是也有不少玩家不适应。全程触摸操作也算是体现出了NDS的特点，但是选择指令时就比较痛苦了，常常会出现选错的情况。

黄金眼 REVIEW

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

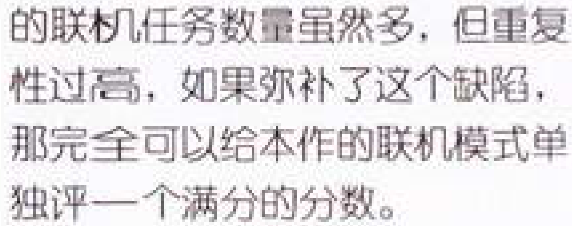


ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

◆Square Enix◆A・RPG◆2007年8月23日◆日版

◆1～4人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-fi网络连接

黄金眼评分 27　游戏时间：20小时以上　文 宇轩



联机

记得当年刚步入GBA时代时，玩得最多的便是那款《光明之魂》。如果单纯从一款A·RPG的角度来说，也许《光明之魂》并不是最出色的，但是由于它加入了联机系统，游戏的乐趣也就随之增长了数倍。

"《最终幻想 水晶编年史》系列"诞生在NGC上，但是由于其多人模式的联机要求过于苛刻（必须同时配备4台GBA与4根GBA连接线），所以很无奈地以惨淡销量收场。同样的悲剧，也在更为著名的《塞尔达传说 四支剑+》中上演过。"联机"不应该成为一种"负担"。

玩过《FFCC》之后，曾经认真地拿出了NGC的前作与其进行对比。其结果是两者的核心系统几乎没有发生什么变化，魔法释放、合成等系统几乎就是从前作照搬过来的。只是更换了一个平台，游戏的销量与评价立刻就产生了变化，这就是联机的魅力。同样成功的先例还有《动物之森》，该作在N64与NGC上都有推出，但很明显其效应都与支持Wi-Fi联机的NDS版完全无法相比。



游戏永远不应该是一个人的享受，它属于所有热爱它的人。环境的力量是无穷大的，哪怕是再傻的游戏，只要玩得人多了，自然就会受到好评。再好的游戏，如果你只是一个人闷在家里不停地看着屏幕中那些冰冷的NPC，总会有厌倦的那一天。

不敷衍

别以为只要能够支持联机游戏就是好游戏，纵观NDS之前的游戏，支持Wi-Fi对战的少说也有数十款，可真正能够充分利用Wi-Fi网络联机的游戏却不多见，大部分游戏只是走个过场，其中不乏《最终幻想 Ⅲ》这样的RPG大作。《FFCC》难能可贵地对多人联机模式进行了精心的调整，最让人记忆深刻的就是多人游戏中的谜题会根据参加游戏的人数与职业的不同而发生变化。关卡出现的顺序也与单机剧情模式完全不同。只可惜本作的联机任务数量虽然多，但重复性过高，如果弥补了这个缺陷，那完全可以给本作的联机模式单独评一个满分的分数。

鸡肋

游戏的战斗系统相比前作有了一定程度上的进步，在加强了动作性的同时也对整体战斗的流畅感做出了相应的调整，不过还是稍显不足。魔石释放系统，这个核心系统虽然有意思，但却显得过于繁杂。特别是后期需要4魔石，甚至5魔石进行组合的究级魔法，即使能保证100%的成功率，但面对敌人的无间断攻击也很难有时间让你释放。所以一般玩家在玩本作的时候除了解谜部分，战斗时都不会用到组合魔法，故不得不说这是一个鸡肋般的设定。



耐玩

"耐玩"可以说是本作的另一个亮点，三周目的设定在NDS游戏中还是首次出现。当你手持"屠龙刀"身穿"黄金甲"，信心满满地进入二周目时才发现，自己这身一周目最强的装备仅仅是一堆废铜烂铁而已，新的材料、新的迷宫、新的BOSS都会在二周目以后陆续出现，真正的冒险才刚刚开始。并不看好本作的UCG小编邪魔天使，在拿到游戏之后一口气就玩了整整一百多个小时，可惜由于我的失误不小心删了档，在这里还要说一声："非常抱歉。"



时光笔

时光笔是步郎在梦醒之后得到的神秘道具，使用该笔在空间中画圈，圆圈内部区域的时间会发生倒流，由此可看到过去发生的事情。此外，依靠该笔打开的时光裂缝还能对过去已经发生的事情进行干涉修正，当步郎站在能够修改过去的场所时，笔身会发出光芒。

连接现在和过去

昨天的后续
它一定还存在于某个地方

主人公
时尾步郎

本作的主人公，从17岁生日前的睡梦中醒来后，发现自己进入了“双亲已经在12年前失踪”的奇怪世界。在新的世界里，随着事件的发生，步郎渐渐拥有了以往从来没有体验过的记忆。

タイムホロウ TIME HOLLOW™ 奪われた過去を求めて

文 胧月 美编 澄香

在今年的TGS上，Konami展区的一个大面积的黑色房间吸引了众多游客。这款事先没有公布任何情报，但在TGS上一经亮相就排场十足的NDS游戏再一次充分体现了厂商的新意。本作要通过前所未有的解谜系统干涉过去，改变既定事实来让现在变得更为圆满。厂商特意邀请到知名小说家、电视剧本、电影剧本作家秦建日子撰写剧本，奇想天外的故事绝对值得剧情派AVG玩家期待。





NDS 时光裂缝 寻找被夺走的过去
Time Hollow 奪われた過去を求めて

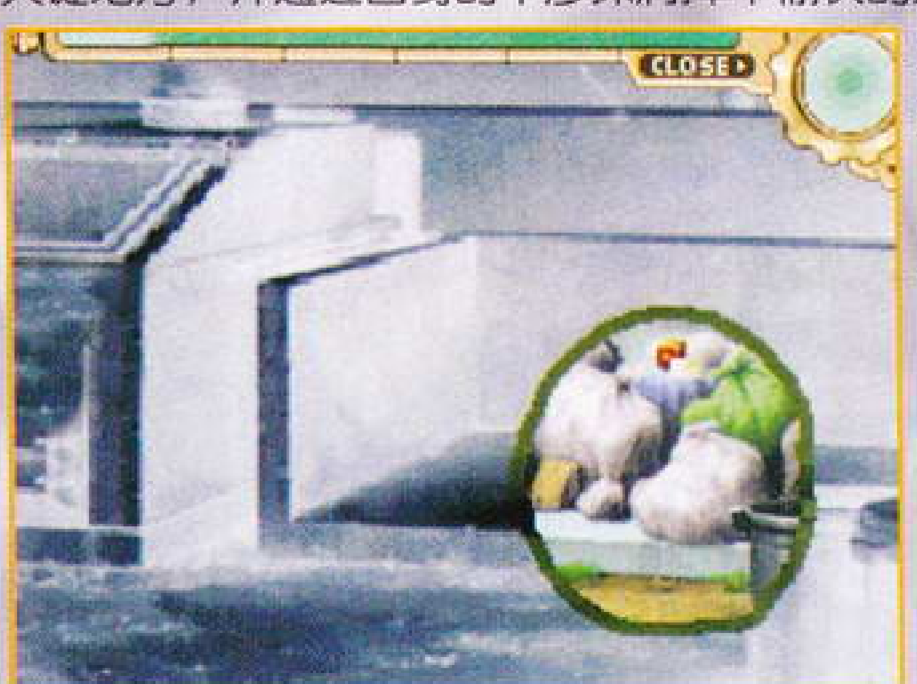
◆Konami◆AVG◆预定2008年冬◆日版
◆1人◆容量未定◆4980日元◆无对应周边

利用记忆断片和时光笔解开谜题吧！



▲事件调查到一定程度，只要看到时光笔发光，就表示该场所是改变过去的关键地。用触控笔在可疑的方画圆可打开时光裂缝，注意画圆的速度一定要快，否则会显示为裂缝打开失败。

游戏中一旦发生事件，屏幕中会同时显示和事件相关的记忆断片（Flash Back），有了这些断片就可以对其显示的相关事件展开调查。步郎可以向登场人物询问有用的消息，到事件现场进行调查。当调查进行到一定程度，时光笔如果发出了光芒，那么就表示玩家已经搜集了足够的信息，可以用该笔打开时光裂缝来修改过去了。玩家在实际操作时，要用触控笔在可疑的地方迅速画圈，然后点击圈内与事件相关的关键地方，并通过自身的干涉抹消掉不愉快的过去，创造出正确圆满的现在。



◀圆圈的内部会显示该处过去的景像，注意垃圾堆上醒目的红色箱子，它就是解决事件的关键了。

Story

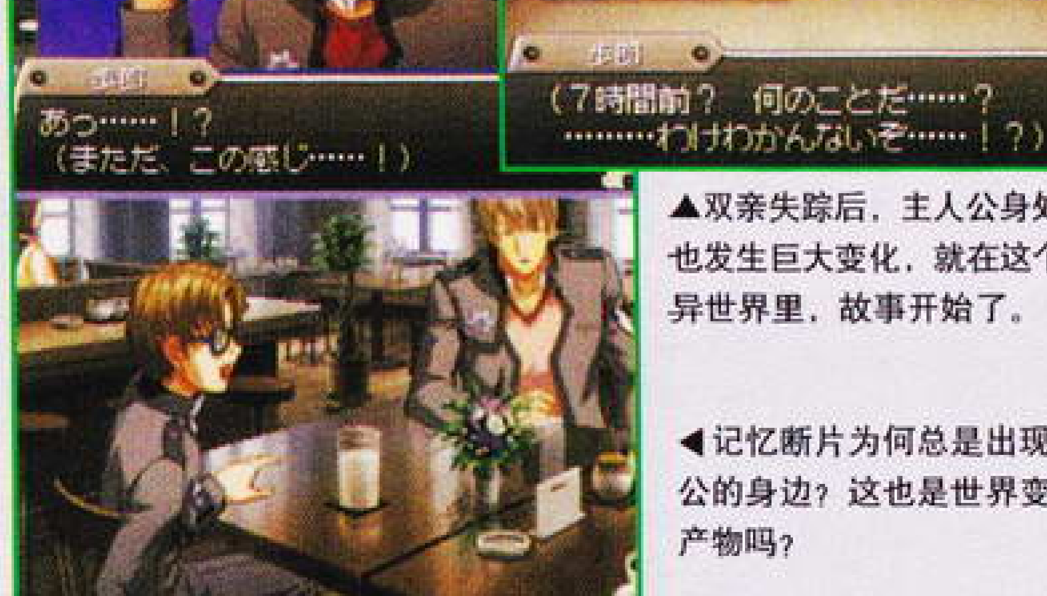


时尾步郎是一名和双亲生活在一起的普通高中生，17岁生日的前夕，父亲说明天会告诉他一件重要的事情。当夜，步郎做了一个奇怪的梦——自己和父母在火海中走失。当他第二天早晨从梦中醒来时，却发现眼前的世界变了。在这个世界里，自己的父母居然在12年前就已经失踪。为何世界会变成这样？步郎将利用自己在新世界里获得的时光笔，解决这起不可思议的事件。

新的世界，新的力量！

缺失过去记忆的新世界，一切都叫人无法习惯，等待主人公的到底是什么事件？要理解秦建日子撰写的悬念跌起的剧本，就先来看看本作的人物关系吧。





▲双亲失踪后，主人公身处的环境也发生巨大变化，就在这个全新的异世界里，故事开始了。

◀记忆断片为何总是出现在主人公的身边？这也是世界变化后的产物吗？

错综复杂的人物，怪奇横生的事件

时尾保



主人公的叔叔，扮演着主人公监护人的角色。

时尾亘　时尾秋



主人公的双亲，原本应该是跟步郎生活在一起的他们，却在步郎的一场怪梦后成为12年前就行踪不明的记忆。

主人公　时尾步郎



四郎



主人公饲养的猫，世界变化后，它依然陪伴在步郎的身边。

十二林卡浓



身分充满谜团的美少女，对主人公身边的事情非常了解，掌握着事件的关键。

九里祥子



和步郎就读同一所高中的内向女生，对步郎心生情愫。

四堂骏太

主人公的挚友之一，尽管性格平和，可一旦发怒起来也非常可怕。

三元和织



三元元树的妹妹，是九里祥子的好姐妹，和祥子的内向形成鲜明对比的是，她有着男孩子一般的活力与干劲。

三原元树

虽然看上去懒懒散散，但一旦认真起来又是个非常值得信赖的男人。

五岛凪



主人公一直以来的好朋友，是个一有时间就投身学习的奋斗狂。

文 胧月 美编 咕噜

经过TGS上的初步试玩，笔者对本作的素质有了进一步的确信。本次除了会报道新公布的四名角色外，还会对作为故事舞台的洛克行星进行详细介绍，PA系统也会在此次报道中亮相。

STAR OCEAN First Departure
スターオーシャン1

PSP 星之海洋 初次启程
スターオーシャン ファースト ディパーチャー
◆Square Enix◆RPG◆2007年12月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.72 P24

序盘故事简介

这是洛克星球的边境小村，库拉特斯。某天，隶属于村庄自警团的主角拉提克斯接到了邻村发生怪病的情报，为此他们向着梅托克斯山进发，想寻找到治疗百病的草药。然而，当他们来到山顶，面前却出现了巨大的光柱。在这个巨大的光柱里现出一男一女两个身影，他们声称并没有敌意，可是……



◀伊莉亚性格开朗，同时对酒非常热衷。在游戏的序盘，她会加入到拉提克斯一行的队伍里，使用丰富多彩的空手格斗术是她的主要战斗方式。

伊莉亚・希尔贝斯德利

我认为那也一定是可以用科学证明的

种族：人类
出身：地球
年龄：23岁
武器：拳
身高：171cm
体重：48kg
声优：小林沙苗

隶属于地球连邦军，是罗尼基斯的副官，总是和罗尼基斯保持统一的行动。年轻的她一方面取得了博士的学位，另一方面也擅长格斗术，是一个全能的天才女性。性格开朗的她第一眼看去并不像一名军人，对自己的长官罗尼基斯暗暗寄托着自己的感情。

洛克星球 The Roak

根据地球连邦的定义，洛克星球被划分在“未开发星球”的一类中，也是“θ区域”里比较接近太阳系的一颗行星。该星球拥有和地球同种程度的重力，非常适合生物繁衍生息，是一个被绿色覆盖的丰饶家园。洛克星上生存着和地球人类截然不同的种族，如长着尾巴的Ferveur族，体表长有虎皮花纹的Hilander族等等。同时，一种被称为“纹章术”的神秘力量也存在于这片看上去还颇为原始的土地。

美丽的绿色星球



▼该星球的物质文明还远远落后于地球，也因此充满了纯朴的自然景观。原住民们一面要依靠这个美丽的环境生存，一面也要和严苛的自然条件做着各种对抗。



▲从外观上看和地球非常相似，美丽的植被和蓝色的大海组成了星球的地表景观。

洛克星球上的四个国家

穆亚王国



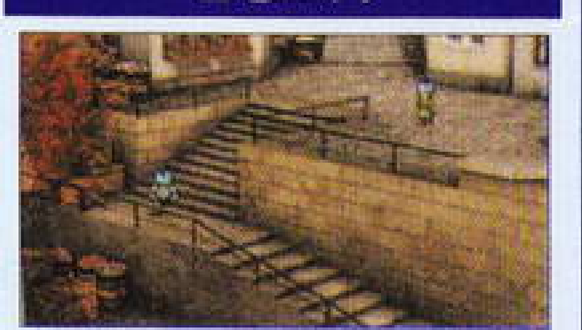
统治穆亚大陆的国家，首都的周边城市波特密斯是一个繁荣的港口城市，主角所在的库拉特斯村就位于该大陆的南端。

阿斯特拉尔王国



统治着阿斯特拉尔大陆的国家，国土被险峻的山脉所环绕。首都周边城市居住了擅长战斗技能的Hilander一族，因此闻名遐迩。

巴恩王国



位于洛克星最大大陆希瓦兰特的南部，该国的艾克达特镇拥有洛克星上罕见的娱乐设施。

希瓦兰特王国



统治希瓦兰特大陆北部的国家，终年被白雪覆盖，居民们安稳和平地生活在固若金汤的城里。

罗尼基斯·J·凯尼

并非没有可能，而是可能性低到微乎其微……是吧？

种族：人类
出身：地球
年龄：38岁
武器：弓
身高：179cm
体重：64kg

声优：滨田贤二

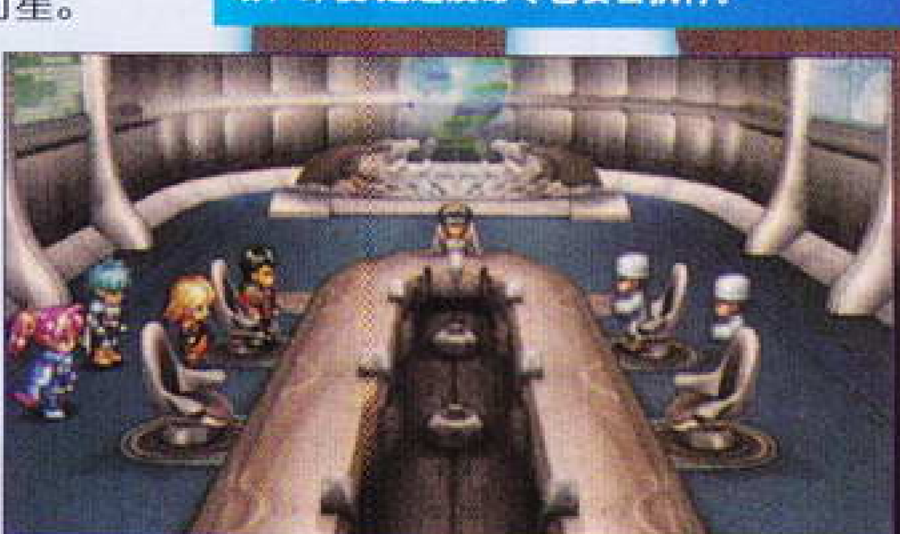
调查团的领导人，地球连邦军的大佐。作为一名军人，他沉着冷静，拥有指挥大局的出色能力，然后意外地是在感情方面却很脆弱。他恪守着自己的正义，只要是自己认为正确的行动，即便是违反命令也要去执行。

地球和地球连邦
The Earth/The Earth Federation

地球是位于“θ区域”里太阳系的3号星，科技水平相当发达，人类掌握着尖端的宇宙航行技术。在宇宙历开始的12年内，地球人在空间里的多个行星上建立了政府，之后包括地球连邦在内的这些人类政府联合为“地球连邦”，统治着多个行星。



▲科技发达的地球连邦拥有大量调查或战斗用的宇宙飞船。



▲地球连邦由多个行星的政府构成，重大事件的方针则是通过议会讨论的方式来裁定。



▲罗尼基斯所在飞船的内部集结了多项先进的科学技术。



▲连邦总部的舰桥，这里可以看到大量停靠的飞船。



翼人一族



翼人，又称“Feather Folk”，是对背上长有巨大翅膀的一类种族的总称。或许是因为祖先是鸟类的缘故，该族人的身体都非常轻，并且能在空中作短距离的飞行。即便是在种群繁杂的洛克星上，翼人依然属于稀少种，他们尽量避免与其他种族接触，低调地在山岳地带终此一生。

翼人大多容姿端丽，同时性格上不喜与其他种群发生冲突，然而就战斗能力而言，他们对于纹章术的使用已经到达了其他种群无法企及的高度。



▼由于翼人极为少见，因为当约书亚出现在城镇里时，不免会引起好奇者们的围观。

▲如果说约书亚是为了寻找妹妹才不得不和其他种族接触，那么艾莉丝的原因又是什么？

我想要一个大家都能快乐生活的世界

艾莉丝

种族：翼人
出身：不明
年龄：17岁
武器：杖
身高：156cm
体重：42kg

声优：植田佳奈

居住在洛克行星的有翼人，金色的长发和巨大的翅膀是她最典型的外貌特征。她能够使用强力的纹章术，拥有和天使相当的力量和外貌，但其过去却隐藏着巨大的秘密。



▶艾莉丝的表情和她的少女身分看上去非常吻合，但她的背后却隐藏着巨大的秘密，到底是什么呢？

▲展开金色背翼使用纹章术战斗的艾莉丝，外表可爱的她却拥有极高的战斗能力。

新要素 PA系统

PA是“Private Action”的缩写，是指我方同伴能够在城市里自由行动的系统。当队伍处于城市的入口时，实行PA后同伴们就会各自散开到城市的各个地方活动，玩家可以控制主角寻找到他们并与之对话，就有可能触发各种事件。而且，PA事件会影响到同伴对主角的感情度，感情度拥有改变游戏结局的巨大作用。



▼受PA影响的感情度会进一步左右游戏的结局。

▲影响登场人物之间感情的PA事件。

▲某些PA则又会成为其他PA的发生条件，这两个PA就被成为“连锁PA”。

约书亚·杰兰德

不考虑结果的战斗真的有其意义吗？

种族：翼人
出身：希瓦兰特
年龄：20岁
武器：杖
身高：172cm
体重：56kg

声优：福山润

翼人一族的纹章术师，由于幼年时家族遭到屠杀而和家人分离，现在正在寻找失散多年的妹妹。

感情度

感情度是表示同伴之间感情深浅的数值，感情度会影响到游戏结局和角色的战斗能力，通过触发PA、攻击特定敌人来提升。但该数值在游戏里是隐藏的，无法直接查看。

■感情度较高的两名同伴在战斗时的同步率也会非常高。

感情度变动的原因

1.PA。 这是左右感情度高低的最大因素，根据玩家在PA事件里作出的选择不同，感情度增长的对象也会有所区别。

2.战斗。 同伴们在参加某些特定战斗时，也能提高互相的感情度。

3.其他。 使用特定道具。

感情度所带来的影响

1.PA。 感情度不积累到一定程度，无法触发特定PA。

2.结局。 和同伴们感情度的不同会导致游戏的不同结局。

3.战斗中的行动。 感情度高的同伴之间会优先进行回复或支援活动，当其中一方被击倒后，另一人则会进入愤怒状态。

文 宇轩 美编 Yangyu

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

NDS 无瑕传说

テイルズ オブ イノセンス

◆NBGI◆RPG◆预定2007年12月6日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆5800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.70 P46/Vol.71 P56

“《传说》系列”的正统续作——《无瑕传说》最近又有了新消息。这次，我们将重点介绍一下游戏序盘的故事。当然了，还有两名确定加入的新角色，不要错过哦。



年龄：20岁
身长：158cm
体重：52kg

声优：名冢佳织

在都市圣堂传教的修女，由于拥有治愈能力，所以被人称为“圣女”。为人处世相当随和。



◀ 安吉在任何时候都能做出正确指示，是大家公认的领导者。



赫尔玛娜·拉尔莫 Hermana Larmo

年龄：13岁
身长：148cm
体重：40kg

声优：松尚由贵

战乱时成为孤儿的少女，与鲁卡一样生活在雷古努斯，不过两人所成长的环境完全不同。赫尔玛娜的个性更为强烈，事事都只愿随自己的想法去做。

精美的开场动画

本作的动画依旧是由与NBGI保持长期合作关系的Production I.G.制作的。与《风雨传说》简陋的开场不同，本作的开场动画延续了“《传说》系列”一贯的唯美气息，让人真正体会到“《传说》系列”的无限魅力。

伫立在街头的圣女



▲站在路边的安吉，她的背后是现代繁华的街景。

▼ 鲁卡单独亮相的镜头。

战斗系统完全公开

DS-LMBS 次元步幅线性战斗系统 Dimension Stride reniamontion

本作的战斗系统已经正式公开，NBGI抛弃了《风雨传说》半成品似的三线战斗系统，改成了《深渊传说》那样的开放式多线战斗。玩家可以在场地内随意自由地移动，从而使战斗具有了丰富的战略性。另外在此基础上，《无瑕传说》又融入了《宿命传说重制版》中的挑空连击系统，这便是全新的DS-LMBS。根据TGS的试玩来看，本作的战斗系统将会让战斗的爽快感达到一个新的高度。

自由切换





本作中，只要在战斗时按下L键就能够在出场角色中自由切换，切换之后先前的角色会立刻交由AI进行控制，不会有拖沓存在。虽然之前的“《传说》系列”作品也能够更换操纵角色，但都不如本作来得方便流畅。

新要素 觉醒与无限压制

细心的玩家是否记得第一次前线时提到的那个人物头像下方的剑形槽？在战斗的时候，该槽会自动积蓄，当蓄满时角色便会进入觉醒状态。觉醒后人物的各项能力值都会有所提升。而在觉醒状态下同时按下L和R键还能进入无限压制状态，对敌人发动快速连续的攻击。



觉醒槽蓄满！



▲在觉醒状态下如果形成连击能够让觉醒时间延长。

无限压制状态发动！

▲在无限压制状态时可以自由切换角色对同一个敌人形成长时间的连击。如果连携得当，还能够让无限压制状态持续得更加长久。

觉醒条件	觉醒槽蓄满
觉醒时能力的变化	攻击力上升
	咏唱速度加快
	移动速度上升
	TP消耗下降

文 雷伊 美编 紫枫



原定于今年发售的日本国民RPG最新作《DQ IX 星空的守望者》已经正式延期到2008年，期待这款游戏的玩家要再等上一段时间才能玩到了。自本作公布以来，自创角色和联机冒险的设定就受到了不少玩家的关注，这次的报道中我们就为大家准备了相关的情报，不要错过哦。

NDS 勇者斗恶龙IX 星空的守望者
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
◆Square Enix/Level-5◆RPG◆预定2008年◆日版
◆1-4人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道 Vol.65 P36

来创造属于你自己的主人公吧!

在之前的报道中已经提到，自创角色是本作中一个相当重要的设定。玩家可以自己决定角色的性别、容貌，给角色装备不同的物品可以直观地在游戏画面中反映出来。根据职业和装备品的不同，可以创造出海量的角色形象。下面我们就为大家介绍一下率先公布的4种代表性角色模板，当然这些都是游戏中的最基本造型，通过不断地收集装备道具，你自己创作出的角色一定可以比它们有个性得多。



▲收集装备在游戏中变得非常重要，因为这样才能使你培养的角色看起来更加与众不同。



造型1：典型的战士系造型，身上的重装备看上去非常酷，看起来是擅长近身战的高手。如果成长的话，似乎会学会各种剑技？

造型2：以强壮的肉体作为武器的格斗家型角色，他会使用类似“会心一击”的攻击手段去重创敌人吗？

造型3：身穿轻型装备，手持魔法杖的造型，应该是法师型的角色。虽然攻击性咒文值得信赖，但防御力应该不怎么样。

与同伴们共同展开冒险

在《DQⅨ》中，玩家们将不再是独自作战，而是可以通过无线通信功能与其他玩家共同进行冒险。最近，厂商初步公布了本作的联机游戏流程，虽然还有很多细节没有公开，不过通过下面的介绍，大家应该已经可以明白个大概了。

鲁伊达酒场再登场

ルイーダ
「旅人たちが　仲間をもとめて　あつまる
出会いと　わかれの　酒場よ。

▲在《DQⅢ》中出现的鲁伊达酒场在本作中同样会登场，在本作中，它的性质有些类似于集会所，想要一起冒险的玩家们可以在这里组队。

◀同伴们凑齐以后，就可以离开酒场正式展开冒险了。

共同做好完全准备



▶购买物品和收集情报也是大伙儿一起完成的，看起来很有意思。

一起展开冒险吧

▼冒险者们似乎在沙漠中被敌人包围了，他们能够突出重围吗？

▲在做好准备后，冒险也就正式开始了。这座被瀑布围着的神殿中会有什么怪物等待着玩家们呢？

共同战斗

シャノンは メラを となえた！

▲战斗还是传统指令式的，所有同伴选择完指令后就会开始行动。

TGS 2007公开的最新影像

在刚刚结束的TGS 2007上，本作公开了一段全新的影像，让我们一起来先睹为快吧。



水淹小镇



▲原本平静的小镇遭到了巨大水柱的袭击，小镇难逃被水淹没的命运。

谜之少女

◀一位神秘的少女突然出现在主人公面前，她会是何方神圣呢？

挑战恶龙



▲主人公与巨龙展开了殊死斗争，水柱是由巨龙喷出的吗？



在第71辑的报道中，我们曾为大家介绍了来自《FF XII》中的两位客串角色。这次我们将继续为大家介绍两位新角色，其中一位同样来自《FF XII》，而另一位则是前作中就已经登场的角色。另外，本次报道中我们还将对本作中的任务作分类介绍。一起来关注《FFTA2》连续报道的最终回吧！

NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年10月25日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边
相关报道 Vol.62 P6/Vol.65 P40/Vol.67 P36/Vol.71 P46

文 雷伊 美编 澄香

阿尔西德 AL-CID

阿尔西德专用职业 ▶ 特 工

能够使用专用指令“侦察”进行战斗的职业。使用的技能中有很多可以给女性同伴带去强化效果，实在是很符合他花花公子的个性。战场上的女性同伴越多，他的实用价值也会越大。

护花使者

◀替指定的女性同伴承受攻击，原本由女性同伴遭受的伤害都将由他负担。

招待会

▶使指定的女性同伴获得HP徐徐回复和净化效果。

▲好色又不失绅士风范的阿尔西德对女性非常体贴，是一位典型的护花使者。

来自《FF XII》中的花花公子，是掌握着大国罗扎利亚帝国实权的一族中的成员之一。虽然拥有着超强的情报收集能力，但是身上散发出来的独特气息却难以让人察觉到他是一个对周围的事物反应极其敏锐的人。身为花心大萝卜的他在本作中将会以“特工”一职参战。

莫布兰 MONTBLANC

▲莫布兰在本作中还会作为同伴登场吗？

前作中的重要角色之一，是本作中与主人公卢梭一起行动的吟游诗人哈迪的哥哥。也许是因为身为长子的关系，他很会照顾人，从来不会丢下有困难的人置之不理。目前在以拉巴纳斯塔镇为据点的部落“圣特利欧”中担任领袖。

5大类任务公开

丰富的任务是本作的重要组成部分，它们的种类并不会拘泥于战斗系一种，而是包含着众多类型。现在我们就来为大家介绍一下游戏中较具代表性的5类任务。

探索系任务

要求进行地质调查和道具回收的任务类型。玩家需要调查场景中的发光点，如果场景中有怪物存在，就需要一边打倒它们一边进行探索。



▶在塔尔哥之森中寻找药草的任务。如果靠近探索点，就会有调查指令出现。场景中有数个探索点，仔细寻找吧。

帮助系任务

帮助完成伊瓦利斯居民请求的任务类型，有的任务可以当场就解决，而有的任务则需要派遣同伴花费一段时间才能解决。



◀在卡莫亚大地祭举办期间为酒吧募集一位销售人员。委托人的要求是该销售人员一定要是一位长得可爱的女孩。

特殊活动系任务

此类任务需要玩家在限定期间内到达伊瓦利斯中的指定地点，如果因为绕路错过了到达时机，任务就会以失败告终。



▲在6天的活动期间内走过3座森林收集印章，如果成功则可得到豪华奖品。

遭遇战系任务

游戏中的主要任务类型，虽说都是战斗系，但还可细分为很多种类，包括保护某人或者讨伐特定的敌人等等。



▲与敌对部落形成共同战线，一起讨伐指定的怪物。在一起战斗的过程中除了要相互帮助外，更重要的是比试哪个部落能够率先击倒目标怪物。



◀与伊瓦利斯中的通缉犯们进行战斗的任务。本次任务的通缉对象是作恶多端的犯罪集团"兰格兄弟"。

季节限定系任务

伊瓦利斯存在着年月和季节的设定，游戏中有的任务是只有在特定的月份或季节才会出现。如想不错过这些任务，就要多去酒吧进行确认。



▲《月刊彭加》是伊瓦利斯世界的著名八卦杂志，该任务要求玩家协助狗仔队进行采访，如果成功的话就可以在酒吧中阅读最新一期的《月刊彭加》。



世界树迷宫II 诸王的圣杯

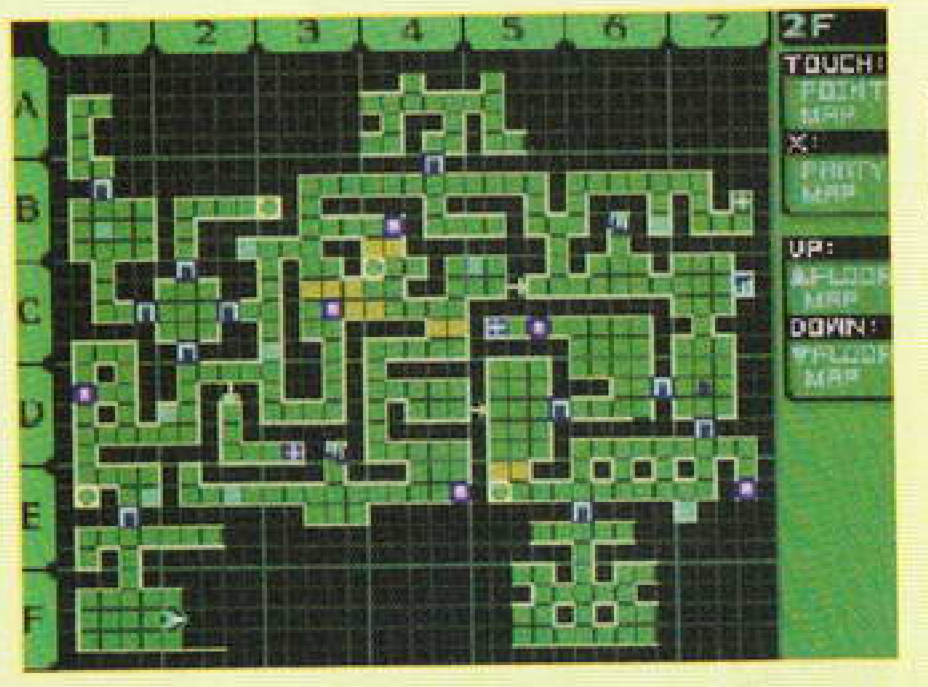
除了"探索迷宫"还是"探索迷宫"，这种简单而又有趣的游戏目的吸引了许多玩家的关注。借助NDS的3D表现力，一个庞大的迷宫完整地出现在了我们眼前。下面就让我们来看看，这款纯粹的"迷宫探险RPG"续作带来了什么样的惊喜吧。

文 宇轩 美编 澄香

NDS 世界树迷宫II 诸王的圣杯
世界树の迷宫II 诸王の圣杯
◆Atlus◆RPG◆预定2007年冬季◆日版
◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

向上爬的乐趣

前作中，玩家需要在一个巨大的地下迷宫中，通过战斗不断地向更深层探索。而到了本作，游戏的目的从"往下"改为了"向上"。不必理会以往RPG那些复杂的世界观与剧情，只需要不断向迷宫更高层攀爬就可以了。



绘制地图

前作中受到好评的地图绘制系统在本作依然会继承下来。这个系统不单单是将道路描绘上去那么简单，而是可以根据你的喜好，将遭遇到的特殊事件、传送门、回复点等等信息都用标志标识出来，以便随时掌握。画到地图上的每一件事物，都将成为你冒险的轨迹。

基本系统不变！《世界树迷宫》的正统续作

《世界树迷宫》是一款纯粹的"3D迷宫冒险RPG"。本作中，游戏的核心系统几乎没有发生任何变化。当然了，改进还是有的。制作公司表示说，它们已经认真吸取了玩家的意见，将一些容易卡关或设计不合理的地方全部做了修改。下面我们就来重点介绍一下游戏经过改进后的系统。



冒险的舞台有两个！

本作中共有两个舞台可供玩家进行冒险。一个是位于大陆北方广阔高原上的“世界树”，另一个是“世界树”顶端的“飞空之城”。据说在“世界树”中，发现了一个居住着神秘生物的自然迷宫。玩家首先要在这个“世界树迷宫”中进行探索，然后再登上顶端的“飞空之城”，那儿到底是一个怎样的世界呢？

小镇的乐趣

作为冒险大本营的小镇，玩家可以在这里制作新角色、购买道具以及接受委托。前作中，只要玩家将迷宫中得到的素材卖给店里的老板即可增加新种类的道具和装备，本作依然继承了这个系统，并将其变得更加合理。



▲从酒店老板处可以接到各式各样的委托。



▶购买装备的画面。装备的各项属性都清楚地在屏幕上显示了出来。

从12种职业自由地制作新角色

前作最受好评的系统就是这个新角色作成系统了。这次在前作的基础上又新增了3种职业，使得职业数量增加到了12种。在制作完成后，玩家必须选择其中的五名角色出发进行冒险。



◀角色插图全部都是重新绘制的，担任人设的依然是日向悠二。



追求古老巫术的冒险者，擅长解析人体构造，无论是在进攻还是在回复方面都能够有不错的表现。装备的武器是叉子和长枪的结合体。

新职业 宠物

为了身为冒险者的主人而挺身出击的动物。虽然目前只公开了熊的造型，不过也可能会增加其他种类的动物。

新职业 巫医

▶不仅仅是属性攻击，似乎也能瞄准敌人的特殊部位进行局部狙击。

新职业 枪手

一看就是远距离支援型攻击的角色，不擅长防御，但能使用各种子弹进行属性攻击。

充满挑战的迷宫

“世界树迷宫”通常被人们叫做“树海”。“树海”分为几十个阶层，且每一个阶层都不相同。玩家将在这个“树海”中进行冒险，一步步地向谜一样的“飞空之城”前进。

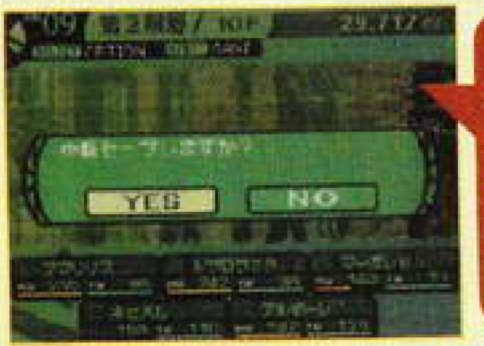


▲在某一层中看到的雪景。「树海」中也会有天气的变化。



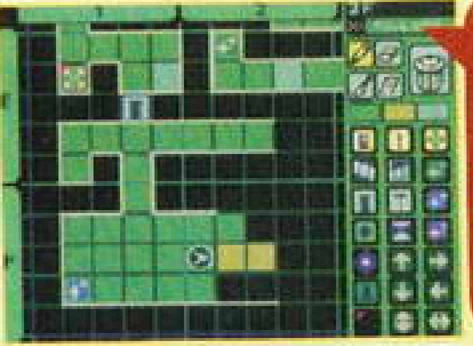
▲▶在遍布红叶的某层楼中，潜藏着凶猛的敌人，在你观赏的时候会突然发动袭击。





由于迷宫的流程比较长，所以本作新增加了体贴的中断记录功能，以防止电量不足等情况发生。

新要素 强化地图绘制系统



绘制地图时可以给格子填充上三种不同的颜色，用于区分不同的地形。前进路线也可以用专门的箭头来标示。

特殊敌人“f.o.e”强化



在冒险的时候，有时会看到一种可见的特殊敌人“f.o.e”，也可是说成中BOSS类型的敌人。本作中，它们的种类也会有所增加。





盛夏的回忆
——杂谈掌机的热

曾经，窗外的蝉鸣让人心烦；曾经，坐在电脑前不停敲击键盘的我会汗流浃背……这些已经属于过去时了，最起码，这个2007的夏天已经永远成为了过去……虽然已经过去的这个夏天热得让人烦躁，但从某种意义上来说，夏天是一个充满激情的季节，是一个有活力的季节，不然奥运会、世界杯怎么都选在夏天进行？而如今虽已秋高气爽，但身为游戏玩家的我们，热度仍在延续——热血的游戏、热情的玩家、让人难以抵挡的游戏热潮、热火朝天的业界展会……下面就让笔者在这个炎热已经褪去的深秋，回忆一下属于我们掌机玩家的“热”吧。

文 NW旅团 怀恋众黄昏
编 马修 美编 咕噜



1. 以热之名

《热斗》系列



从GB时代走过来的玩家一定都玩过“《热斗》系列”，它很好地将格斗游戏的魅力在机能相对不足的GB上展现给了大家。而它的制作商Takara不仅是个游戏厂商，还是著名的玩具商人。

从1994年的系列第一作《热斗 侍魂》开始，Takara便陆续将一些街机格斗名作搬上了掌机舞台。虽然GB的机能和卡带容量同街机相比，有着天壤之别，要想在GB上完全还原街机格斗的感觉是一件根本不可能完成的任务，然而Takara十分聪明地将人物做成了Q版，并尽量还原了游戏手感，毕竟对于一款格斗游戏而言，手感才是最重要的。

而针对GB特点所进行的改进无疑也是非常成功的，游戏有着十分鲜明易接受的优点：Q版人物生动可爱，与小巧的掌机简直就是绝配；优秀的游戏手感使得在掌机上也能打出流畅的连续技来，爽快十足；虽然受GB键位限制，只能根据按键轻重来决定拳脚轻重，但操作熟练之后会发现原来掌机格斗游戏中不可能出现的连续技如今使出来竟是如此地畅快；游戏难度也比较适中，即使像我等格斗菜鸟也能乐在其中；而且游戏拥有众多的隐藏要素，尽可能地保留了原作中的人物，那条几乎贯穿整个系列的连续按SELECT选人秘技更是成为众多掌机玩家津津乐道的话题。《热斗 侍魂·斩红郎无双剑》中居然还加入了语音，虽然每人只有胜利后的一句，但在GB时代这无疑是震撼的！



“《热斗》系列”的推出受到了玩家的极大好评，虽然它的画面并不像街机那样充满魄力，但是它很好地将原作的热闹喧嚣和手感保留在掌机上，让人随时随地体验格斗游戏的魅力，给掌机格斗游戏的制作指明了一条道路。即使后来在以格斗游戏为主的掌机NGP上，众多的格斗游戏不论Q版画面还是键位设置，都受到了《热斗》的巨大影响。《热斗》大家族中最出色的要算系列的《热斗 96格斗之王》了，出场角色达到了17人，手感、操作感、火爆程度都达到了系列最高，而且还可以选用暴走八神和暴走莉安娜——由于当时街机版《KOF '97》刚出现暴走角色，因此该设定更增加了本作的了诚意。

之后，Takara又在GB上开发了《热斗 饿狼传说RBS》，虽然超必杀的华丽程度超过了《96》，但操作感打斗感都显得中规中矩。到了GBC时代，SNK方面由于自家掌机NGP的主打游戏便是其旗下的格斗系列，因此GB上的“《热斗》系列”便被宣告终结。而Takara结合从前移植了众多格斗游戏的经验，用自家品牌变形金刚推出了一款GBC上的原创格斗游戏《激斗 超能勇士》，游戏的操作感、打斗感都不错，机器人形态和变形形态也都各有特色，作为Takara在掌机上的格斗游戏谢幕之作，这款原创作品最终为掌机上火爆一时的“《热斗》系列”划上了一个圆满的句号。

狂热节拍





1999年，Konami将的一款将音乐、节拍和游戏结合在一起的模拟DJ游戏移植到了GBC上，这款游戏便是《Beatmania》，即《狂热节拍》。该游戏很好地将动感劲爆表现出来。作为Konami的主打音乐游戏系列，《狂热节拍》于1999年3月11日登录GB平台后，前前后后推出了三作，一时成为GBC上炙手可热的音乐游戏。音乐游戏最关键的地方在于选曲，对于这一点GBC的《狂热节拍》也毫不含糊，包括摇滚、乡村、古典、舞曲等类型，数量超过了20首，并且很多都是大家耳熟能详的流行音乐和动漫歌曲，听着那些熟悉的音乐还真叫人感动。很多曲目都有相关动画，特别是玩《潜龙谍影》的主题曲时，动画中的惊叹号和"危险"字样将歌曲的紧迫感一下子烘托出来。游戏的整体难度不低，一些五星级难度的曲目定会让FANS大呼爽快，其手感也相当出色，特别是玩高难度的曲目，还要像格斗游戏那样"搓招"，玩起来爽快流畅。动感的画面、熟悉的旋律、优秀的手感和超高的便携性就是这款音乐游戏的最大魅力，可惜的是，GBC时代过去后，这个优秀的作品就再也没有在掌机上推出过，让人不免感到遗憾。不过"《狂热节拍》系列"对音乐游戏有着深远的影响，比如《VOS》、《DJMAX》等无一都遵照了它的游戏模式。而迟迟见不到其掌机续作的爱好者们，可能也只通过PSP上的《DJMAX2》来解馋了。

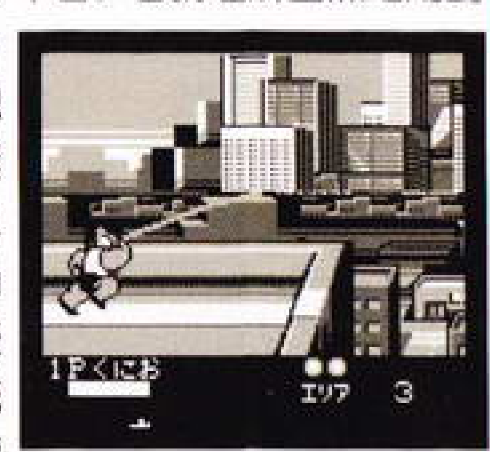


《热血》系列

相信FC时代的"《热血》系列"给玩家们留下了太多难以磨灭的回忆，火爆、爽快、搞笑的"热血风格"不知征服了多少玩家的心。"《热血》系列"不仅在家用机上大放异彩，在掌机上也有着相当不俗的表现。GB上就有好几作优秀的《热血》游戏，值得一提的是，GB版并没有直接照搬FC原作，而是根据GB的机能进行了适当的修改和改良，更有一部完全的原创作品《热血排球GB》。而其中最优秀的要数《热血新纪录GB》了，无论手感还是画面，都很好地再现了FC原版的魅力，成为GB上不可多得的佳作。GB上的《热血》通过对战线也实现了多人游戏，在GB这个小小的黑白屏幕中上演了一幕幕火爆刺激的画面。可以说GB上的"《热血》系列"是有着自身特点，并且是成功的。

然而，《热血》的制作厂商Technos最终没能逃脱被兼并的命运，系列就此走向了沉寂。直到GBA上出现《热血物语EX》的消息传开之后，FANS们才再次沸腾起来！游戏虽然改由"恶魔"厂商Atlus制作，但很好地保留了"热血"的神韵，并且进行了很大程度的强化。画面和音效自不必多说，人物的拳脚都有了类似连续技的效果，每个BOSS更是有了自己的独特必杀，而不是数值上简单的强化；新增的同伴系统，使得好感度和野蛮度这两个隐藏数值变得尤为重要，也使得游戏的攻关方法更加多样了。可以说，该作充分体现了厂商的诚意，很多地方进行了重新制作和强化，而不是简单的复制，让人看到了《热血》游戏复兴的希望。

可是Atlus之后推出《热血合集》竟然只是FC版的简单移植，其骗钱之心昭然若揭，FANS再次沸腾的热血又因此凉了下来。进入掌机次世代之后，我们迎来了《热血高校躲避球》的正式消息。面对这款新作，笔者期盼它的来临，却又害怕最后等来的是失望。游戏对应NDS平台，也就理所当然地用到了双屏和触摸的功能，我比较担心的是为了触摸而去触摸，怕操作爽快性因此而下降，而且从已经公布的图片和消息来看，游戏画面较GBA提升并不多，系统上也没太大的新增要素，只增加了一些必杀技，真不知较FC的《躲避球》有多少本质的提升。但愿这久违的热血游戏能够让人满意。





2. 热血沸腾

灌篮高手

契合点：篮球，热血，梦想，青春



《灌篮高手》这部伟大的动漫作品对于一代人的影响究竟有多大无从知晓，笔者只知道身边有许多朋友都是因为它才喜欢上了篮球。这部让人热血沸腾的作品以它特有的风格让我们知道了梦想，感受到了用热血和汗水浇灌的青春。花道、赤木、三井、流川、藤真、阿牧……一个个鲜活的生命，一段段精彩的故事，《灌篮高手》陪伴我们长大，指引我们去追寻梦的轨迹。这部风靡一时的作品自然也被改编成了游戏，在街机、家用机和掌机上都能看到樱木花道跃动的身影。下面让我们来看看它在掌机上的表现吧。

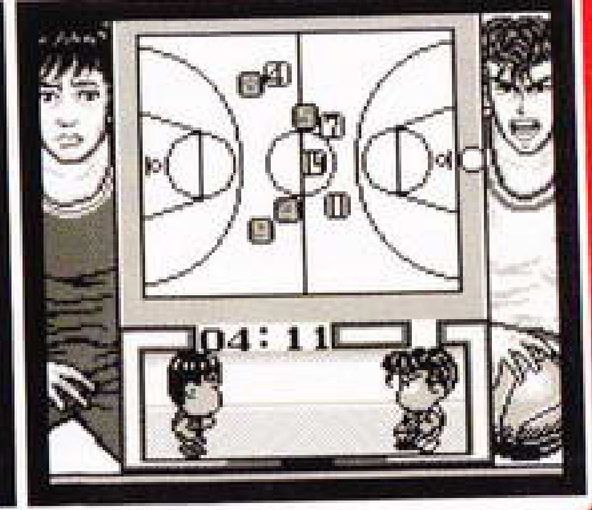
GB上共有两代，初代采用的是《天使之翼》似的指令系统，在游戏中可以清楚的看到整个球场的情况，从容布置战术，然而指令系统却让游戏失去了流畅，而略显粗糙的画面也让游戏的表现力大大降低。值得一提的是，游戏是紧跟当时动画的播放进度，借着动画强劲的势头狠狠地火了一把。

当《灌篮高手GB2》发售的时候，动画的剧情已经发展到进军全国大赛了，凭借前作的尝试，游戏的系统变得更加完善。球员的跑动更加积极，攻防之间的转换也变得更快，当切换到一对一的时候，玩家能够自由控制球员的动作对攻方进行逼抢，所以玩起来非常刺激爽快，很有动画中的那种热血风格。最让人称道的是游戏的特写画面，比如用樱木来抢篮板、用三井来远投三分或是宫城的抢断成功，都会出现漂亮的定格画面，原作中人物的性格特点也被这个系统淋漓尽致地表现了出来，再现了那些精彩的瞬间。

作为GB当时最大的竞争对手，GG上的《灌篮高手》凭借其出色的机能和画面，让游戏有了质的飞跃，屏幕还细致地表现出了场外观众的欢呼画面，更好地渲染出了赛场热闹紧张的气氛。游戏的玩法还是指令型的，不过打入禁区之后，游戏的视角转变为纵向的第三人称，游戏角色们在篮下的激烈对抗也因此很好地表现了出来，攻防之间的战术运用更加合理，让玩家仿佛置身现场。不过游戏中的人物造型有些怪，拉长的苦瓜脸、古铜色的皮肤——明显没有了井上大师的神韵。而因为GG在第一次掌机大战中很快败给了GB，所以这部作品的影响力也是非常有限。

不知为什么，进入次世代后，掌机上竟没有一款以《灌篮高手》为主题的游戏（虽然在NDS的《少年JUMP明星大乱斗》中能看到篮球高手们的身影，不过那只能算是配角中的配角了），难道因为《灌篮高手》所掀起的篮球热已经退散了？虽然故事已经完结许久了，但那股为梦想而拼搏的“灌篮精神”，仍将激励着一批又一批的热血玩家。





超级机器人大战

契合点：激震银河的热血钢之魂



这个起源于掌机的系列如今只能用枝繁叶茂来形容了，在各大主机上均有出色的表现。《机战》的成功并不是偶然，对于年龄大一些的玩家而言，在经历了《变形金刚》、《高达》、《超时空要塞》等机器人动画的洗礼之后，热血男儿们都对机器人抱有一种特殊的感情，这种感情是挥之不去的。而《机战》恰恰迎合了玩家们的这种情结，将著名的机器人集结在一起，进行一场激震银河的战斗，又怎能不叫人热血沸腾呢？而且机战发展了这么十几年，系统也趋于完美，最难能可贵的是，每一作几乎都有创新，都能让人感受到新的要素，并且参战机体的种类也随着动画的增加而增加——这些都是《机战》成为游戏常青树的法宝。

如果要用一个词来概括《机战》的特点，那一定会是“热血”。充满魄力的画面、动感的招式、热血的人物、激情的真人语音（虽然掌机上只有PSP的《机战MX》有语音），而且还有令人心潮澎湃的JAM Project“钢之魂”音乐会，这一切组成了热血的《机战》。

作为系列起源之地，掌机仍是《机战》最为活跃的舞台。早在GB时代，《第二次G》几乎就是GB玩家的必玩之作。而GBA时代更是有《A》、《R》、《OG》、《D》、《OG2》、《J》6部作品，特别是“《OG》系列”，无论是系统还是剧情，都是《机战》大家族中不可多得的精品，两作携手登陆PS2后，更将“《机战》系列”的恢弘和热血表现得淋漓尽致。WSC的《Compact》三部曲同样非常精彩，但由于WSC的普及程度实在太低，这三部曲险些被埋没，还好后来在PS2上出过一个整合版《Impact》，才让更多的人感受到了这部作品的优秀之处。进入掌机次世代后，PSP和NDS上都先后推出了《机战》，PSP版的《MX》原汁原味“继承”了原版的精髓，画面非常华丽，而且也是目前掌机上惟一一个有语音的机战，但读盘速度慢了点，拉伸得变了形的画面也让不少玩家发现一个事实——PSP上某些16：9的游戏画面原来是4：3画面拉伸过的，当然，别的厂商都比眼镜厂拉伸得有水平。而NDS版的《机战W》感觉和GBA版的《J》比较像，都带有较强的试验性质，虽然少了熟悉面孔U·C系高达的参战，但《百兽王》、《宇宙骑士》、《高达SEED》等作品的加入为游戏注入了一丝新的活力，而且主角机体与母舰合体的设定给人的感觉非常棒，除了没有热血的语音，这部原创作品各方面的表现都让人满意。衷心希望以后还有更多更优秀的《机战》作品在掌机上生根发芽，掌机也因为《机战》而更精彩！



JUMP超级明星大乱斗

契合点：少年漫画英雄究极集结，穿越时空喧哗乱斗

任天堂和集英社的合作成就了这款梦幻般的游戏。集英社旗下的《少年JUMP周刊》有着太多漫画巨著，它们承载了人们许多美好的回忆，从《龙珠》到《火影忍者》，从《阿拉蕾》到《浪客剑心》，再从《灌篮高手》到《海贼王》，正如集英社的名字一样，优秀的少年漫画都在这里集结，从某种程度上说，集英社就是每个少年漫画迷心中的殿堂。而在NDS这个小小的平台，这些活跃在漫画中人物集结在一起，共同演绎了一场精彩火爆的大乱斗。

任天堂有着制作乱斗游戏的丰富经验，《任天堂明星大乱斗》优秀的品质和口碑就是其实力的充分体现。而《JUMP超级明星大乱斗》（简称《JSS》）



延续了其优秀的品质，手感非常好，控制按键节奏来使用不同的攻击很容易形成连击，最后还可以使出动漫角色的招牌必杀技来华丽地终结对手，养眼之余也让熟悉动漫的玩家备感亲切。战斗中出现的各种道具也增添了战斗的丰富程度。如果要用3个词语来形容《JSS》的战斗，那就是：华丽，爽快，火爆！

时隔《JSS》发售一年之后，《JUMP终极明星大乱斗》（简称《JUS》）也火热登场。与前作相比，《JUS》有着非常大的飞跃，参加作品从前作的27部、150名角色增加到41部作品、300名角色，更多的角色加入让喧哗热闹的战斗更加让人眼花缭乱。不仅如此，系统也针对前作进行了更合理的改进，并在改进的基础上加入了许多新的要素，使得游戏的内容更为丰富。L、R快捷键使得游戏的操作更为流畅，最重要的是加入了Wi-Fi联机，这也让更多的玩家能够一同进入《JUS》的世界中，一起体验这火爆爽快的大乱斗。

应援团

契合点：奋斗！应援！







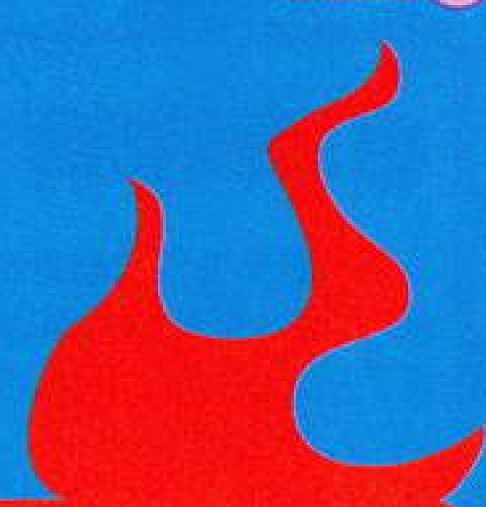
《应援团》是近年来难得一见的优秀音乐游戏，它给音乐游戏带来了活力与创新；也可以说这是为NDS所量身打造的游戏，游戏全过程都要使用触控笔来操作，点、划、转，这些操作已经把触摸功能全都用上了，而且手感非常好，让人欲罢不能，即使牺牲触摸屏也在所不惜！

从游戏火红的封面和《押忍！奋斗！应援团！》的名字就知道这款游戏是多么热血了。游戏的主题是励志，每个故事都用漫画来表现，夸张搞笑而又生动直观。故事中的角色都非常平凡普通，他们中有大学重考生，有生意不景气的拉面店老板，有即将退役的赛马，有看望爱妻的亡魂……他们都会遇到各种各样的麻烦，所谓的“应援团”就是在失意者们灰心丧气的时候为他们鼓劲加油，帮助他们顺利度过难关，实现自己的理想！那种永不放弃，为理想而奋斗的精神让人感动。特别是游戏的最后一关，一颗陨石飞速地向地球驶来，为了保护自己的家园，在应援团的号召之下，所有人都联合起来贡献出自己的一份力量，最后成功的击破了陨石（具体过程请联想《龙珠》中悟空使用元气弹的情节），那一幕实在让人难以忘怀。游戏在选曲上也匠心独具，15首歌中只有一首慢歌，配合节奏明快的旋律和“华丽”的难度，让凸显了游戏热血的主题。

不久后，游戏又发售了《应援团》的美版《节拍特工》，虽说是美版，但完全可以当做一款全新的游戏来看待。与1代日版相比，游戏各方面都渗透出典型的美国味，由于东西方文化的差异，日版充满了一种“我要变强”的执念，而美版却透露出带有理想主义的美国梦。尽管二者所表现的主题有细微的差异，但游戏中展现出的那种热血和奋斗却始终没变，那种属于应援团独有的感觉始终没变！

再后来《应援团2》也发售了，虽然玩法没变，但很多系统上的贴心改进却值得称道，特别是HIDE模式的加入让其挑战性上了一个档次。而游戏所表现出的“应援团”精神也始终如一，这在最终关中表现得淋漓尽致，剧情由1代的陨石来袭、美版的大战外星人变成了太阳停止活动全球变冷，人们再次联合起来，用自己的爱温暖了整个世界！而且选曲采用了日剧《电车男》的主题曲，热血的歌曲配合热血的剧情，让人全身血脉贲张，真不愧为NDS时代热血游戏的典范！





3. 热之延伸



众所周知，火在人类文明发展的过程中起了非常关键的作用。因为有了火，人们才能吃上熟食；有了火，人们才能熬过漫漫长冬；有了火，人们才能驱赶野兽；有了火，漆黑的夜晚才不那么让人感到孤独和害怕……火是人类文明的起源，古人生火，采用的是钻木取火的方法，依靠摩擦产生



的热量使木头燃烧起来——那我们用触控笔在NDS上使劲快速划动时，NDS会不会也因为摩擦生热燃烧起来呢？呵呵，开个玩笑罢了。

说到与火相关的游戏，最著名的可能要算《火焰之纹章》了吧。从FC上的初作开始，一直到Wii上的《苍焰之轨迹》及至新近公布的NDS版《暗黑龙与光之剑》，"《火纹》系列"凭借其气势磅礴的剧情，丰满的人物性格和极高的挑战性，深受广大玩家的欢迎。虽然在SFC上的《火纹》完结之后，它的生父加贺昭三离开了制作小组，但GBA上的三作还是很好地延续了《火纹》的精髓，初作《封印之剑》新增的人物支援系统不仅有着极高的战略性，而且通过支援对话将角色的独特的性格表现出来；第二作《烈火之剑》的故事发生在《封印之剑》之前，两者有机地连成了一个整体，并以超强的战略性和精彩的剧情，创造了《火纹》史上又一个新的高峰；《圣魔之光石》带有很强的试验性，采用了FC上《外传》的系统，并且也对SFC上的特技系统进行了回归尝试，虽然在战略性上有一些美中不足，但该作还是凭借其独特的魅力获得了较高的评价。《暗黑龙与光之剑》虽为一代复刻，但相信有了GBA三作优秀游戏及原作品质的保障，加上NDS的特点，相信新作一定会带给玩家更多的惊喜！







说到热，很多人脑海里的第一反应就是那茫茫无边、反射着刺眼阳光的沙漠。而说到沙漠，笔者第一个想到的游戏是GBC上的《风来之西林2 沙漠的魔城》，最直接的原因就是游戏的开场动画和开场那一段对沙漠的特写。作为"《不可思议迷宫》系列"成员之一，游戏的卖点当然是千变万化的迷宫。系列最大的乐趣在于思考，当身陷怪兽屋时运用智慧和手上已有的道具成功脱险，那种喜悦是难以鸣状的。《沙漠的魔城》是系列集大成之作，首次加入的救助队系统不仅可以令西林起死回生，更加强了玩家之间的交流；大量难度令人满意（或者是抓狂）的究极迷宫极大地勾起了系列FANS的挑战欲；还有怪物肉的复出、陷阱师腕轮的加入、令人神往的究极称号……一切都令FANS大呼过瘾。进入NDS时代，在经过了《口袋妖怪救助队》和《降魔灵符传》两个不错的替代品之后，《风来的西林DS》终于发售了。虽然这只是一款SFC版的复刻版，但加入了不少新要素，游戏平衡性也做了更为合理的调整，Wi-Fi救助队更是将救助系统发挥至最高境界——虽然没有了沙漠炙人，但相信众多的《西林》FANS，早已热情地投入到一个又一个的迷宫挑战中去了。





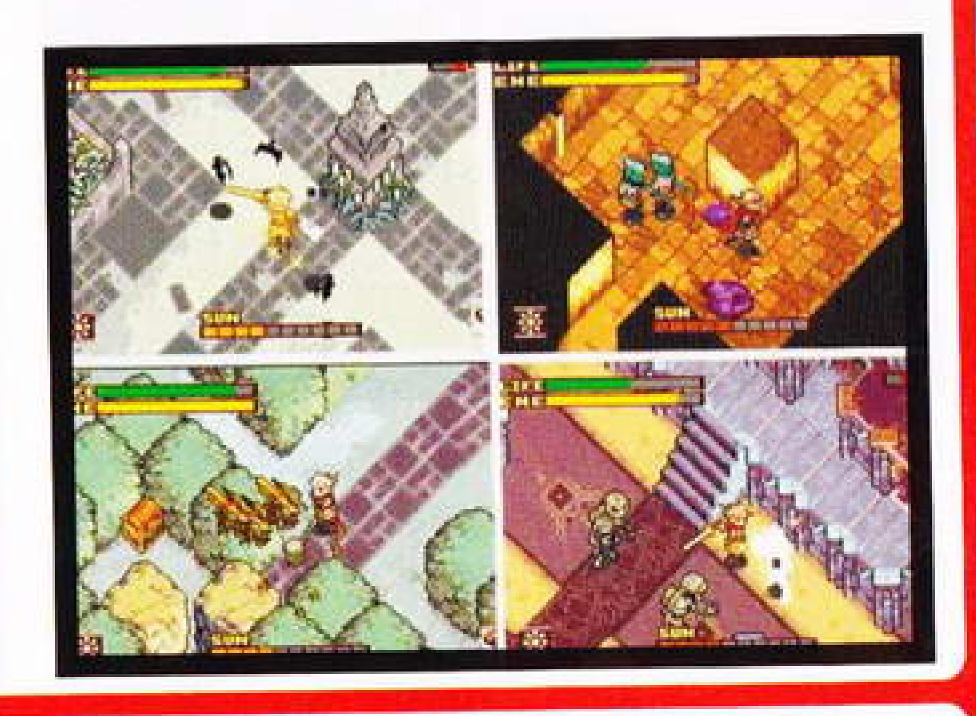
关键词3 太阳

俗话说太阳是万物之源，万物生长都离不开阳光的普照。然而从另外一个角度来说，它也是让我们感到炎热的罪魁祸首！关于太阳的美好传说可不少，如《夸父追日》代表了人类追逐光明、追求理想的信念，还有《后羿射日》、《日月潭传说》……不管怎么说，太阳给人类带来了光明，是力量的象征。

游戏中关于太阳的内容相当多，《机战》中破岚万丈的招牌必杀技日芒，GBA上华丽的原创RPG《黄金太阳》，众多RPG游戏中以太阳神自居的BOSS们……不过，真正以太阳作为卖点却只有小岛秀夫的《我们的太阳》GBA三部曲。小岛是个无须置疑的天才，如果《我们的太阳》除去太阳要素，只能算作一个普通的二流动作RPG游戏，然而加入太阳以后，一切都变了！为了将真实的阳光引入游戏中，卡带上配备了阳光感应装置，武器所消耗的能量竟然需要靠真实的阳光来补充，许多迷题的设置也都和阳光有关，这样就将真实的太阳和游戏巧妙地联系到了一起。值得一提的是，那个阳光感应装置非常专业，你如果想偷懒用灯光来代替的话是万万行不通的（但是紫外线灯可以，呵呵）。后来也出了破解版，直接用一个按键来补充能量，当然这样也丧失了游戏最大的乐趣，玩《我们的太阳》，非正版不能体会其乐趣与精髓也！当然，如果真正在夏天玩这个游戏也很要命，想想忍受近40度的高温蹲在太阳下打游戏，等游戏打得差不多，人也快蒸发掉了，真是痛并快乐着。



随着《我们的太阳》三部曲在GBA上的完结，最新作的平台对应了NDS，其美版名为《月光骑士》，当然大家也戏称它为《我们的月亮》，难道新作会在月光下玩吗？（咳咳，月光只是反射的太阳光啊，归根结底还是阳光。= =）无限YY之后，最终游戏的发售解开了神秘的面纱。游戏取消了让人又爱又恨的太阳传感器，不用再拿着主机跑到太阳下面受暴晒之苦了，取而代之的是虚拟天气系统，也就是说这个太阳是人工模拟的。虽然系统上的改变较大，但游戏史无前例的双人系统、武器育成、任务系统等新要素的加入，使得其整体素质超越了前作，成为NDS上一款极为优秀的动作RPG——来吧，让我们与太阳同在！



关键词4 暑假

或许，学生们都有过这样的体验：早早地盼望夏季的到来，那样就可以放暑假啦，拥有完全属于自己的两个月！夏季，是一个自由奔放的季节，这个漫长的假期对于自己而言是独一无二的，你可以有许许多多的选择：读书、旅游、上网、游泳、打工、玩游戏……只要你喜欢，你所做的一切都是有意义的。

提到暑假，就不得不提“《我的暑假》系列”，这个充满童真童趣的游戏给人清新，沉浸其中很容易就回想起自己曾度过的那些美好的暑假。虽然这个系列一直都出在家用机上，但就在2006年暑假来临之际，SCE将系列初代移植给了PSP，这下掌机玩家也能感受到该作的魅力了。熟悉该系列的玩家都知道，游戏的自由度非常高，只需控制主角在这个暑假里到处溜达，想过一个怎样的暑假就全由玩家决定了，宛如真实的暑假一样。于是，许多童年的记忆便涌上心头，捉昆虫、钓鱼、斗虫、放风筝……一切都显得那么有趣；海中的畅游、夏虫的鸣叫、与小伙伴们的玩耍以及环绕在耳边熟悉的童年歌谣……全部都这么亲切。在这里，你不必忍受火辣的太阳，不必担心迷路的困扰，不必害怕外出的危险，同样能够体验暑假的种种乐趣。充满童趣的人物，轻松的游戏节奏，轻快的音乐和犹如仙境的田园风光，令游戏其中时特别有投入感。《我的暑假》带给我们的不仅是沁人心脾的夏日馨香，还让我们再一次回到了那个难以忘怀的童年时代。





阳光、汗水、黝黑的皮肤、飞扬的青春，毫无疑问，足球是一项充满激情的运动。去年的德国世界杯期间，与一帮



好友在大学校园中围坐在一起看着电视转播，一边喝着冰镇啤酒，一边畅谈球场风云时的情景如今仍历历在目。虽然最终以意大利的成功捧杯而落下了帷幕，但这期间有着太多的痛苦与欢乐，有着难以忘记的不眠之夜，有着一颗颗让人回味无穷的精彩进球。或许多年后，我们已记不得每一场比赛的具体情形，但是能让我们记得2006年的夏天有这一场让人疯狂的足球盛宴就够了。今年的夏天没有世界杯，尽管还有亚洲杯，但中国队史无前例地小组不出线已经让曾经企盼中国足球的球迷心灰意冷，亚洲杯对于他们已经失去了意义，所以总觉得这个夏天缺少点什么。不过我更加盼望明年夏天的来临，因为北京奥运会的召开已经成为每一个炎黄子孙的骄傲，明年夏天将是一场无比盛大的体育盛宴！

让我们的话题再回到足球回到世界杯上。随着足球在世界范围内掀起的巨大风潮，足球文化已经渗透了我们生活的每一个角落。作为人们娱乐休闲的一部分，游戏中当然也少不了足球的身影。EA的"《FIFA》系列"和Konami的"《WE》系列"早已成为了足球游戏中的沙罗双树，几乎每一个热爱足球的玩家都愿意在这虚拟的足球世界中寻找快乐，它们的影响力是难以估算的，我至今难忘当年在PS包机房中几十台机子清一色地玩着《WE》的壮观情景。虽然也有过那么几款《WE》掌机游戏，但都不能让笔者满意，之前GBA上的WE由于受机能限制，虽然根据GBA的特点作了一些改进，但还是不可避免的在画面和操作上缩水。而去年冬天发售的NDS版更是一款让人失望透顶的作品，粗糙的画面、恶劣的手感、画蛇添足的触摸功能、让人发指的AI，无疑给期盼已久的FANS浇了一盆凉水。而PSP上有两款《WE》，前一作虽然画面华丽，但是没有远视角，更缺少大师联赛模式，可玩性下降了不少，一直被广大玩友所诟病；第二作则做出了许多有针对性的改进，加入了远视角和大师联赛，使得我们在掌机上也多多少少能找到一些《WE》的感觉了，但满是残像的屏幕、少了两个按键而略嫌别扭的操作、少了热血激情的实况解说，都使得PSP上的《WE》都不够完美，玩上去总觉得缺少一点什么东西。看来要在掌机上感受到原汁原味的《WE》，这条路还要走很久很久……







游戏界的展会堪称业界的盛宴，E3、TGS、任天堂的秋季发布会、德国莱比锡游戏展……加上如今的信息传媒的发达，使我们玩家也可以很快地获得来自于业界展会的信息。当一款款期待已久的大作公布时，当传闻已久的主机终于揭开面纱向世人展露真身时，看着多媒体报道的盛况，聆听着业界人士的演讲，我们会觉得，这真的是我们游戏玩家的节日！充满着热情和激情的节日！



■TGS颁奖台上的宫本茂大师。

4. 热之所感

热潮

继《口袋妖怪》在世界范围内掀起热潮之后，有一款游戏又掀起了一股全民益智脑锻炼的热潮，没错，它就是《成人脑力锻炼DS》。虽然这款游戏看似简单，成本又低，最初谁都没把它放到眼里，然而就是这么一款貌不惊人的游戏，却凭借低廉的价格吸引一些人购买尝试。结果玩家们发现，它是如此简单有趣，于是游戏以迅雷不及掩耳之势热销起来，只用近半年时间销量就突破了百万，这对于一款原创游戏而言，这是多么令人惊叹的成绩啊。随后，NDS的“脑锻炼”游戏不断涌现，不仅有任天堂本社的《轻松头脑教室》、《进一步成人脑力锻炼DS》、《成人英语锻炼DS》，还有来自第三方厂商的《右脑锻炼 瞬间胜负》、《右脑达人 找碴博物馆》。更有《幸运星》、《雷顿教授》这些强化了外在要素的“脑锻炼游戏”……一时间，全日本都开始注意到了这种神奇的“脑力锻炼”，人们甚至将NDS和脑力锻炼游戏软件作为亲朋馈赠的最佳礼物，“脑锻炼”的热潮势不可挡！借着“脑锻炼”热潮的东风，NDS在新一代掌机大战中完成了对PSP的漂亮反击，占据上风，风光无限，让无数的评论家、厂商甚至老任自己都大跌眼镜。或许你对“脑白金”的走红感到吃惊，不屑，甚至还有些鄙视，然而这股热潮谁都无法阻挡，惟一能和其并驾齐驱的，也只有任天堂自家后起的Wii上那些体感运动系列。



热恋

虽然已过了恋爱的最好时节，但人们对于爱情的追求是亘古不变的。爱情是美好的，爱情是伟大的，爱情也是值得人们去歌颂的。爱情需要投入充沛的热情，爱就要爱得和夏天一样轰轰烈烈。然而有一句俗话却说：“热恋中的人都是傻子！”现实就是如此吗？以鄙人愚见，热恋中的人不仅是傻子，还是疯子，如果你不相信，那么就请你玩玩NDS上的游戏《为你而死》吧，相信玩过之后你会对此深有体会的。游戏中的主角是一个普通的大男孩，一天他在大街上看到了一位漂亮的女孩从身边走过，直觉告诉他，这就是他一直在寻觅的梦中情人，可他很害羞，不敢直接上前告诉她，但望着她远去的背影，双脚却不由自主的跟了上去，机会是靠自己争取的，男孩鼓足了勇气……一场热恋就这样悄悄地拉开了序幕。可是爱情的道路总是充满了艰辛，老天也似乎有意要考验这位专情的大男孩，于是麻烦一个接着一个降临到他们的身边。男孩不仅要面对疯牛阵、吃人的沙虫、大蛇、恐怖的植物怪等这些危险的东西，还要跳伞、在高楼间骑独轮车、漂泊在大海之上，每一件事可都是在玩命啊！然而，为了心中的女孩，为了那神圣的爱情，男孩勇敢地站了出来，奋力与这些困难展开了殊死的搏斗，他用自己的行动见证了“为你而死”的诺言。男孩的努力没有白费，他最后感动了上苍，感动了女孩，收获了爱情。患难之中见真情，只有经历了磨砺的爱情才是牢固的爱情，这份得之不易的爱情也更值得人们去珍惜。所以热恋中的那些人们啊，好好地珍惜眼前这份感情吧，只要用心，只要肯付出，相信最后都会收获一份美丽的爱情的。最后真心地祝愿天下有情人终成眷属！



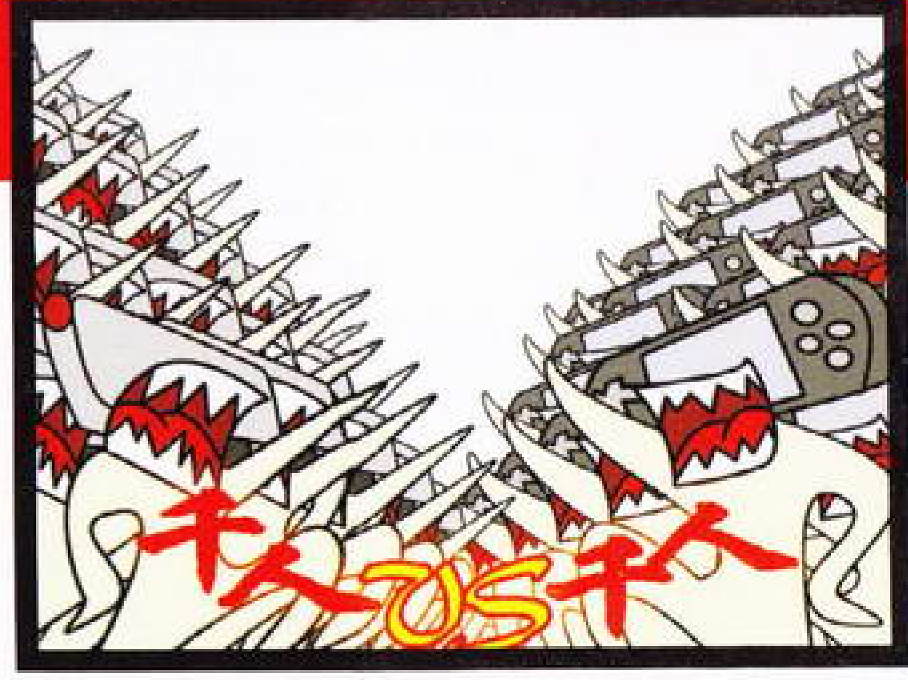
热情 热情是我们行为的动力，万事如此，游戏当然也不例外。我们小时候的精神生活远没有现在这么丰富，而游戏的出现点燃了我们的热情，我们将这股热情完全的倾入游戏之中，获得让人满足的乐趣。曾几何时，我们能在电视机前静坐一天，奋力攻关；曾几何时，我们努力学习，为的是能换取父母那作为奖励的游戏卡带；曾几何时，我们趁父母熟睡，半夜偷偷摸摸起来打游戏，把电视音量关到最小，一边玩一边还要竖起耳朵注意父母房间的动静；曾几何时，我们虽不懂日文，但还是每个指令依次试验，通关了《霸王的大陆》……

那些为游戏疯狂的日子怎能不叫人铭记？然而，游戏并不是生命中的全部，人生中总有这样那样的羁绊，再好的游戏也会有通关的一天，那份曾经狂热的游戏热情也总会衰退。当暂别游戏一段时间后，我们在繁忙的工作学习之余，再一次拿起了久违的手柄，按下那熟悉的按键，看到那令人感动的游戏画面，或许你会觉得身体中有一股热情在心中涌动，剩下的就是纯粹的乐趣了，这难道就是人们常说的“小别胜新婚”？对于一个真正热爱游戏的人而言，并不是要玩通多少游戏，并不是要将游戏玩得如何精湛，而是无论何时都保持着对游戏的那份热情，永远享受游戏带给我们的快乐。这个世界如此的美丽多姿，我们的生活又是如此的丰富多彩，我们在游戏机前所关注到的眼前事物只是我们美好生活一个很小的组成部分。只要对生活充满热情，幸福与快乐将永远在我们的身边环绕。谁都能发现游戏的有趣，但很少有人能发现，生活本身其实与游戏同样有趣。

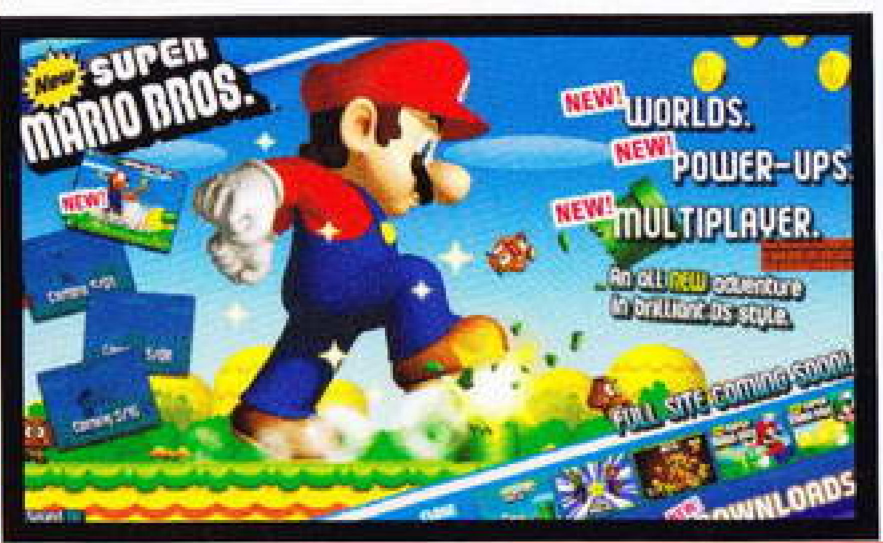


5. 火热对决！

最强掌机对决：PSP VS NDS



掌机进入次世代后，史无前例的掌机大战便轰轰烈烈地展开了，虽然以前挑战任氏掌机霸主地位的也不少，但实力差距太过明显，因此胜负也基本没有什么悬念。但是PSP不一样，索尼可是将任天堂拉下TV游戏市场霸主地位的枭雄，PSP更有索尼强大的技术支撑，大多数人都悲观地以为任氏帝国即将全盘崩溃——然而事实并非这样，任天堂，依靠《马里奥64DS》拢住了FANS的心，依靠《任天狗》让世界刮目相看，又用“脑白金风暴”彻底与对手拉开距离，不仅如此，NDSL的推出如催化剂让NDS的总销量再创节节新高……



任天堂的一波又一波进攻，让人们不得不为之刮目相看，原来老任并不是一个不争名位只求赚钱的老铺，忍气吞声也不是任天堂的作风，不过是没到爆发时机。最终NDS不仅自己大获成功，还为任天堂的新一代的家用机战略指明了方向。

最热之掌机游戏对决
——《最终幻想VII》VS《口袋妖怪》

虽然NDS胜出，但PSP并没有失败，只是做了老二而已。9月13日，PSP和NDS的两款游戏来了一次激烈的大碰撞——《CCFF Ⅶ》和NDS的《口袋妖怪探险队》。没有人怀疑这是任天堂有意为之，理论上来说，都是外传，一个的原作是PS时代的奠定PS霸主之位的《最终幻想Ⅶ》，一个的原作是同时代拯救任天堂于危急存亡的《口袋妖怪》。可是NDSL的销量远高于PSP，但反过来，《CCFF Ⅶ》称之为PSP期盼已久的甘霖亦不为过，而《口袋妖怪探险队》在大作如潮的NDS软件阵营中也不过是二线作品……综合以上，本次对决便更加胜负难料了。

9月13日，《CCFF Ⅶ》乘着新版PSP的疾风，一举超越《口袋妖怪探险队》10万销量，这让口袋FANS多少有些颜面无光；不过《口袋妖怪》毕竟是"妖怪"，系列初代那惊人的持久长卖的耐力韧性在今天的外传中仍得以传承，很快，《口袋妖怪探险队》便稳步前进超越了《CCF F7》。在双版本的攻势和"《口袋》系列"怪物般的续航能力面前，即使是《FF Ⅶ》的金字招牌，也难掩其光芒。

与软件对决同期进行的是PSP的第二次反击，索尼以《CCFF Ⅶ》和新版PSP展开软硬攻势，虽然软件上《CCFF Ⅶ》最终没能抗衡得了《口袋妖怪探险队》，但到完稿之时PSP的销量仍一路领先对手NDSL。至于以后，还是需要观望……

2007年最火热的之对决发生在这日渐凉爽的秋天，相信在圣诞节来临之际，更火热的游戏热潮还将袭来！





结语

酷暑难耐的夏季已过，清爽收获的秋季也即将过去。希望这个以"热"为主题的文章能让各位重温掌机界、游戏界的那些热，回味那一丝纯真的快乐和难得的轻松。生活的美丽源于发现，享受秋之凉爽之余，也请不要忘记那份来自"热"的精彩，希望小文能为你发现"热"的魅力起到牵针引线的作用。其实游戏中的"热"远不止我所提到的那么一点，"长江后浪推前浪"，游戏的热潮同样不会衰退，一股热潮过去后，必将会有一股新的游戏浪潮席卷市场。身为游戏迷的我们，一定会饱含热情地发出这样的呼喊："让游戏热潮来得更猛烈些吧！"



MTV jackass the game



如果你留意过美国深夜档的电视节目，那你一定听说过《蠢材秀》的大名。这个以自虐和恶搞闻名的电视节目不仅拍出了两部电影，现在更是登陆了PSP平台，并且打上了“最危险游戏”的名号，所以无论是官方网站还是游戏中，刚一进去就能看到一个大大的警告标识。其实这款《蠢材秀》完全可以看作是美国风格的《瓦里奥制造》，它同样也是用一个个迷你游戏贯穿始终，而且也是极尽恶搞猥琐之能事，更有些极其BT恶心的演出让人哭笑不得。



文 Nebel　编 软饼干　美编 紫枫



PSP　蠢材秀
Jackass：The Game
◆Red Mile◆ACT◆2007年9月28日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆无对应周边

警告： 游戏中的特技均为专业蠢材人士表演，故你与你的傻瓜朋友们都绝对不要去尝试游戏中的任何事情。



画面详解



关卡所剩的时间，在时间结束时关卡会强制结束，不过已经完成的目标依然算数。

目标完成的情况，每完成一个目标，该目标的图标就会打上勾。

流程进度，在一些有“赛道”概念的游戏中，这里会显示赛道中玩家的进度。

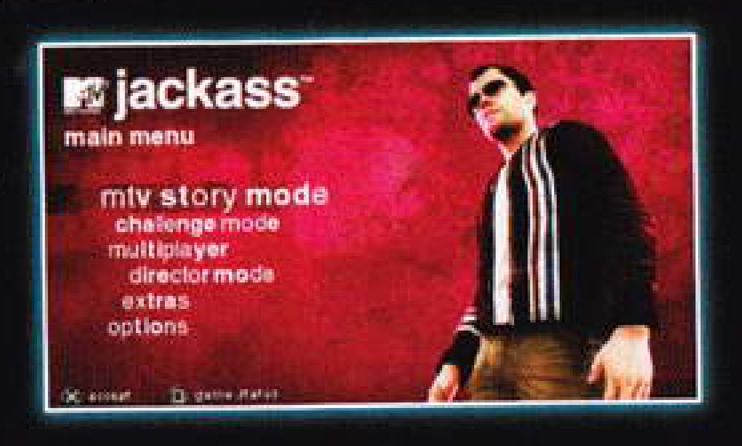
当前游戏的操作方法，在游戏中会一直出现。

玩家所使用角色的头像，在游戏中受伤的话在这里会表现出来（头破血流的），有些关卡中如果受伤太多可是会Game Over的。

提示信息，在玩家完成一个目标或者获得星星时这里会出现相应的字样提示玩家。




系统菜单



mtv story mode	MTV故事模式
challenge mode	挑战模式
multiplayer	多人游戏
director mode	导演模式
extras	奖励内容
options	选项




游戏玩法

在MTV故事模式中，玩家将代替“蠢材秀”节目的导演来完成节目所需的内容。这些需要玩家亲手制作的内容共分7集，每集中包括5个迷你游戏，玩家需要在一集的5个关卡中都获得至少铜星的成绩（详见下文）才能在标题画面按L或R键进行下一集的内容。在一般情况下这些游戏都是使用方向键来控制方向，用×键作出动作，由于几乎每个迷你游戏的操作都不尽相同，而且在游戏中操作方式会始终显示，这里就不一一列出了。



在MTV故事模式里完成了的关卡，就可以在挑战模式里再度挑战。在挑战模式中，这些关卡对玩家提出了更高的要求，或是需要更多的分数，或是有了新的目标，在完成后依然可以得到星星的奖励。在MTV故事模式或是挑战模式中关卡完成后出现成绩的画面中，玩家可以查看刚才游戏的过程，并且能将整个过程作为录像保存下来。

在导演模式中，玩家可以将游戏中保存的录像片段再次回放，也可以对片段进行剪辑，并且可以加入诸如动态模糊、淡入淡出等效果，将这些片段串成一部影片。游戏甚至支持将这些内容制成影片格式导出到PSP的记忆棒中，让玩家也能拥有自己的《蠢材秀》节目。










成绩系统

游戏中玩家获得的星星代表了玩家的成绩，星星共有铜星、银星和金星三种，获得的方法共分两类：在一些按分数、时间计算玩家成绩的关卡中，玩家的分数或时间达到一定程度就会获得铜星的成绩，而银星、金星则要求更好的成绩；在其余的关卡中，玩家都有五个需要完成的目标，完成其中任意三个目标就能获得铜星，目标完成数量分别是四个和五个时，玩家就能得到银星和金星。要注意的是，这些目标并非要求玩家在一次游戏中全部完成，所以玩家可以在游戏时集中精力完成某一个目标，完成后再度进行游戏，攻略下一个目标。玩家获得的星星达到一定程度时，就会开启一些隐藏要素，像是可使用的人物、可在奖励内容中欣赏的图片等。

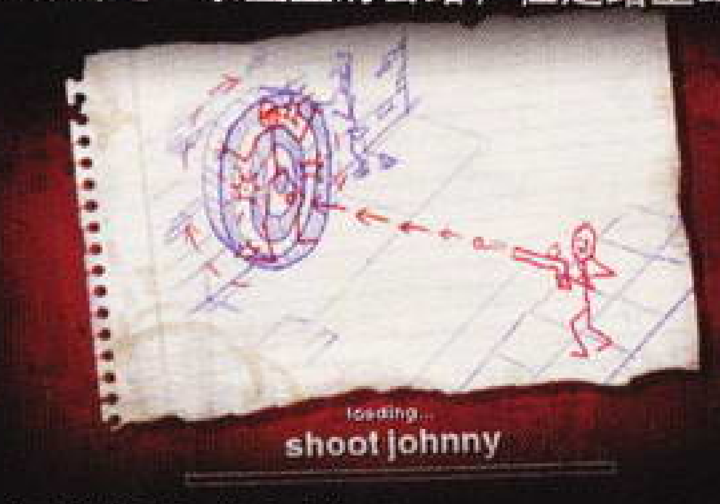





BT猥琐无极限



这个游戏有多恶搞，举个例子看看就知道了。比如在“夺命垃圾桶”关卡里，玩家的角色被装在一个垃圾桶中，只有脑袋露在外面，然后被放在一个陡坡的顶端向下滚去。虽然行进的路线是一条直直的公路，但是路上却有车辆穿梭行驶，稍有疏忽就会被撞飞。这一关的目标不仅包括了顺利抵达终点、途中不和任何物体碰撞等“正常”要求，还要求在空中飞行50码、撞掉路边的垃圾桶，甚至要求玩家操纵角色从行驶中的卡车前后轮间穿过去。看着游戏中的角色一次次被撞得头破血流却还乐此不疲，玩家也会被这种“BT精神”所感染。





打我啊～你打我啊～

还有像是“活人靶”这关，一个赤裸着上半身的人被绑在一个不停旋转的巨大靶子上，更是有个全身赤裸的家伙半蹲在旁边，还不停的扭动屁股。玩家要做的是用手中的颜料枪去打靶，将靶上人打得越体无完肤越好。不过在玩的过程中，玩家一定会觉得旁边扭来扭去的裸男更招打一些，自然游戏中也可以把他也打得浑身挂彩。不过玩家打他越多，他却扭得越起劲，还会十分猥琐冲玩家咧着嘴笑，实在是让人无言以对。

本作的画面素质非常高，人物造型也制作得惟妙惟肖。游戏的音乐也是可圈可点，游戏中的三十余个迷你游戏中几乎每个游戏都有自己独立的背景音乐。总体来说，本作还很适合在平淡无聊的生活里找点乐子的。



ソニックラッシュアドベンチャー



作为NDS早期游戏，《索尼克 冲刺》充分利用了NDS双屏的特性，将"《索尼克》系列"场景的纵深感表现得更加强烈。如今，《索尼克冲刺 大冒险》在继承了前作优点的基础上，又加入了《索尼克大冒险》那样的剧情模式以及一些利用触控笔操作的全新玩法，就让我们再次感受一下这只全世界最快的刺猬带给我们的视觉冲击吧。

文 宇轩 美编 澄香

NDS 索尼克冲刺 大冒险
Sonic Rush Adventure
◆SEGA◆ACT◆2007年9月18日◆美版
◆1～2人◆512Mb◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

操作方法

→←	控制人物移动
↓	下蹲
B/A	滚动跳跃
R(跳跃中)	空中冲撞
↓(蓄力)	蓄力滚动
B/A(空中)	空中特技
R(弹簧跳跃中)	空中旋风
↑+R(弹簧跳跃中)	二段跳
Y	强力冲刺(需要消耗RUSH槽)



关于RUSH槽

RUSH槽是前作中新加入的系统，位于下屏的左侧，可以通过消灭敌人、吃金环或是做出空中特技来进行积蓄。发动"强力冲刺"的时候不但处于无敌状态，甚至连一些普通状态下无法击破的场景物品(如石头、木桩等等)都能击破。

航海

由于将舞台设立在海洋中的各个岛屿上，所以游戏中还特地增加了一个航海模式。可以使用的航海交通工具一共有四种，除了第一种快艇之外，其余的三种都需要使用通关后获得的矿石制造。4种交通工具在航行之前都需要到对应的港口使用触控笔绘制航海路线，不同的交通工具可以行进的距离以及海区的深浅都是不同的。

航海的目的地并不一定要是未知的岛屿，可以是海洋上的任何一个地方。除了岛屿之外，海洋上还会随机出现各种分支关卡，如快艇挑战赛、海盗遭遇战等等。海图上不同颜色的区域代表海水深浅的程度。下面重点介绍一下早期的两种交通工具。





快艇



快艇是游戏中第一种交通工具，其爽快感与速度感也是所有交通工具中最强的，受到海区限制较小，但可惜的是行驶距离非常短。使用触控笔点击快艇即可让其前进，松开便是刹车。途中需要左右拖动触控笔以获取金环增加右上方的BOOST槽，当BOOST槽增长到一定程度之后即可按“L键”进行加速。另外当快艇驶上跳板之后屏幕上会出现箭头提示，按照箭头所指示的路线滑动触控笔即可让BOOST槽大幅增长。

远洋船



远洋船是第二种交通工具，比起快艇，它的行驶距离增加了好几倍，不过不能在浅海航行是它最大的缺点。远洋船的行驶是自动进行的，无需人为控制，不过可以使用触控笔控制三种武器，在获取海上金环的同时攻击来犯的海盗。

风车村的家

风车村的中央就是狸猫玛丽恩的家，在冒险期间，索尼克暂时住在这里。在她的家中有许多事情可做，比如制作船只、分支任务、时间挑战模式以及游戏设定等等。值得注意的是，这次的时间挑战模式支持Wi-Fi上传记录，你可以与全世界的《索尼克》玩家比比，到底谁家的刺猬才是跑得最快的。

▲房间内的两台机器分别是用来进行联机对战和时间挑战模式的。

前期关卡介绍

索尼克和他的伙伴驾驶飞机远行，半路上突然遭遇了海上暴风雨的袭击。失事的飞机被卷入了一个巨大的龙卷风中，等索尼克醒来的时候，却发现它们被海浪冲到了一个不知名的岛屿上。为了走出这片海域，他们必须去各个岛屿收集矿石，当然，还得面对臭名昭著的海盗——维斯科的袭击。

第一岛屿 丛林



▶因为是初上手的关卡，所以在流程上与正统“《索尼克》系列”几乎没有发生什么变化，路上的敌人也少之又少，不用担心路线问题，只要一直前进即可。某些环状路线如果速度不足可以使用RUSH技巧冲刺，或是使用“↓+B”的蓄力滚动通过。

第二岛屿 机械工厂



▶第二个岛屿的敌人数量与机关数量明显比第一关增加了许多。由于是机械场景，所以各种机关都围绕着钢铁、管道与蒸汽来设计。这里会增加一种滑翔伞，抓住它之后就能在空中进行飞翔，如果按照路线飞行的话，还可以得到大量的金环。



PSP软件学院

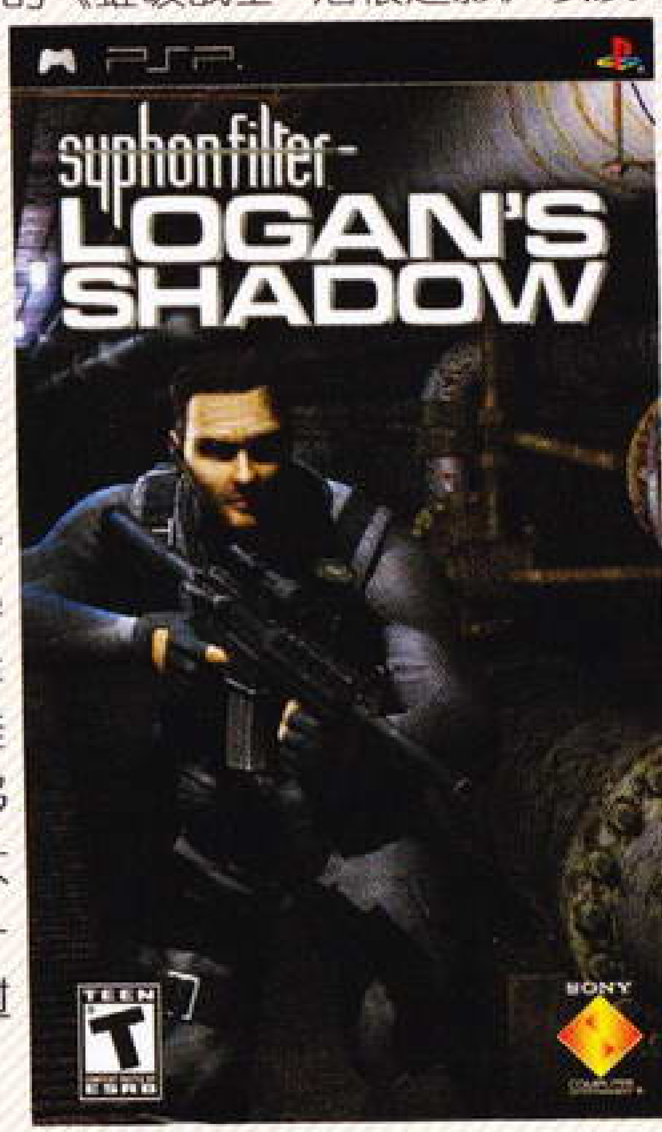
文 C.H.1.
编 米格
VOL.13

国庆期间，PSP—2000的价格竟然飙升至1600，上涨了有300元之多。不过，高昂的售价没有坚挺很长时间，到了6号左右，PSP2000的价格又迅速回落，降到1350元左右。在PSP2000的身上，再次看到了股市的影子，价格的起伏跌宕让人心跳不已。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

PSP游戏破解继续

进入9月末，PSP游戏发售再次迎来一次小高峰。被成功DUMP出的游戏ISO包括《虹吸战士 洛根之影》、《星球大战前线 变节者中队》、《高达 战争编年史》、《蜘蛛侠 敌友难辨》、《英雄传说 空之轨迹SC》等。其中SCEA出品的《虹吸战士 洛根之影》以及NGBI出品的《高达 战争编年史》两款动作游戏，均为手感、画面俱佳的作品。《英雄传说 空之轨迹SC》是Falcom推出的一款移植RPG大作，也是一款不容错过的佳作。



M33新版固件发布

10/12 9:42
3.71 M33-2
ZJWSP
MAC地址 00:1C:26:4B:CD:02

自从公开身分后，Dark AleX并没有停止对PSP破解的研究，于10月初发布了M33 3.71第二版固件。M33 3.71-2修复了通过USB连线拷贝数据到闪存时，数据容量如果超过32256字节会发生文件缺损的问题；默认PSP2000的USB自动充电功能关闭，可以在恢复模式下开启，并在USB连接线插入后自动开始充电；当进入文字输入界面时，按SELECT键不会出现VSH菜单；在VSH菜单中加入PSP重启选项；VSH菜单不能在恢复模式下激活。另外，M33 3.71-2仍存在两个错误。一个是PS模拟器亮度问题，另一个是没有无线网络时进行网络查找操作会提示内部错误，有无线网络的话则不会出现这个问题。

模拟器

PSPMSX 新版公开

PSP用老式计算机MSX模拟器于9月29日推出V 1.2.1版。新版采用更快的渲染模式，删除存档文件时会自动删除存档缩略图，解决了屏幕边框的躁点问题，红外键盘能够正常使用了。



PSPCAP32 新版发布

PSP用CPC模拟器PSPCAP32于9月29日推出V1.2.0版。新版提升了速度，现在能全速运行游戏；导入了老版本的Caprice32对CRT显示器的模拟；加入Fast和Ultra两种新的渲染模式；支持16位立体声播放；为每个存档文件加入缩略图显示；增加显示帧率的功能；能够在PSP2000上运行；支持ISO8859-1字体；对代码进行了清理。



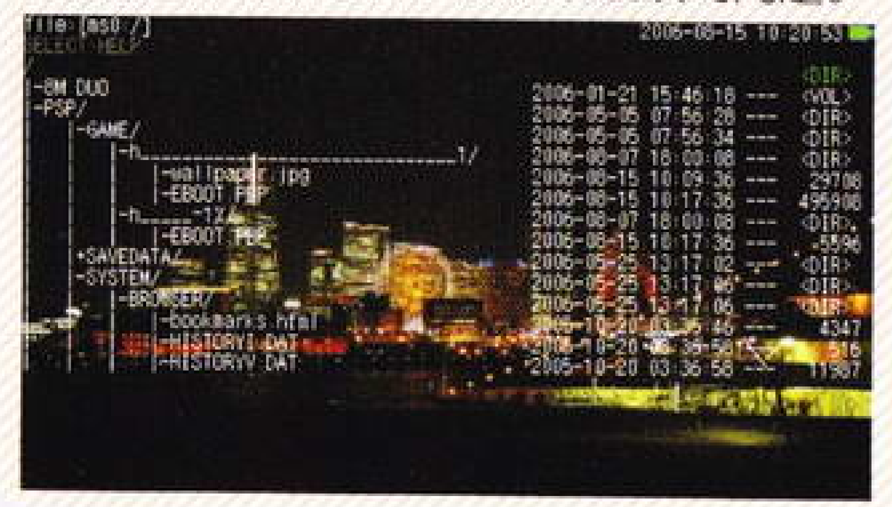
自制软件

PPA 新版推出

国人制作的PSP用视频播放软件PPA于9月30日、10月2日推出两个新版。新版主要对FW3XX版进行了改进，修正待机后字体显示缺失的问题；解决了播放影片时直接按HOME退出后会导致XMB声音变化的错误；加入对USBHost的支持，但NETHost仍无法实现；修复了48Khz音频播放拖慢的问题。

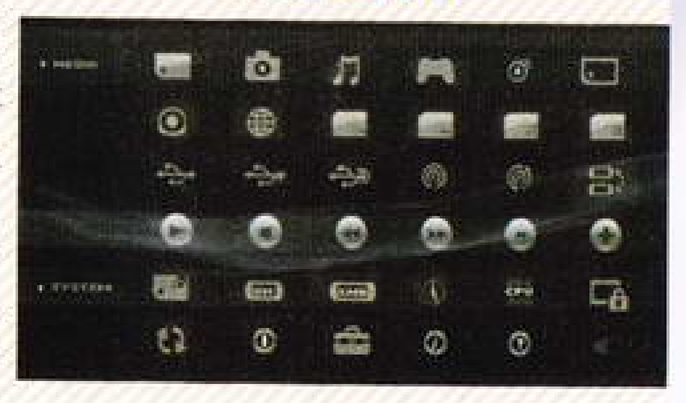
PSP Filer 新版发布

PSP上的文件管理软件PSP Filer于10月2日发布V3.9版。新版能够以KB或MB查看文件容量，可以将文件或文件夹日期改为现在时间，修复了打开损坏的MP3文件以及俄语语言中打开文件信息导致崩溃的问题。



iRShell 新版公开

PSP用多功能软件iRShell于10月3日发布V3.7版。新版加入了对M33 3.71自制固件的支持，可以通过USB连线或者无线网络连接双手柄进行PS游戏双打，支持M33固件的PopsLoader，可以浏览M33固件内存储的UMD Video ISO中的文件。新版本还更新了自动启动插件，不过iRShell目前依旧只能在旧版PSP上使用。



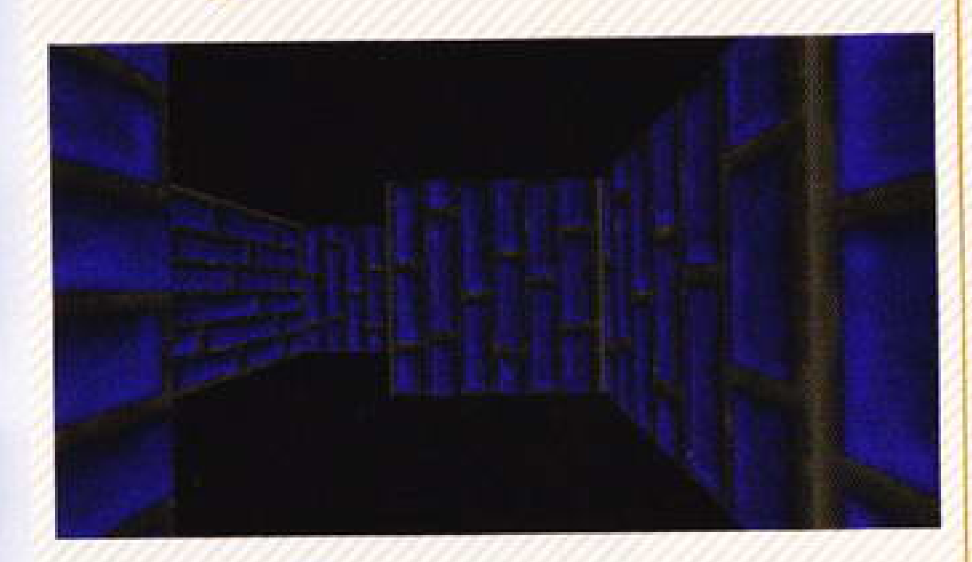
同人游戏

《SNK VS Capcom Cardfighters Clash》推出

PSP上的卡片游戏《SNK VS Capcom Cardfighters Clash》于10月上旬正式推出第一版，SNK和Capcom的知名人物汇聚一堂，以卡片的方式进行对决。游戏中玩家可以选择攻击或者防守，目前已经有79张不同的卡片。另外，游戏还采用了全新的背景和菜单，音乐、音效也给人耳目一新的感觉。



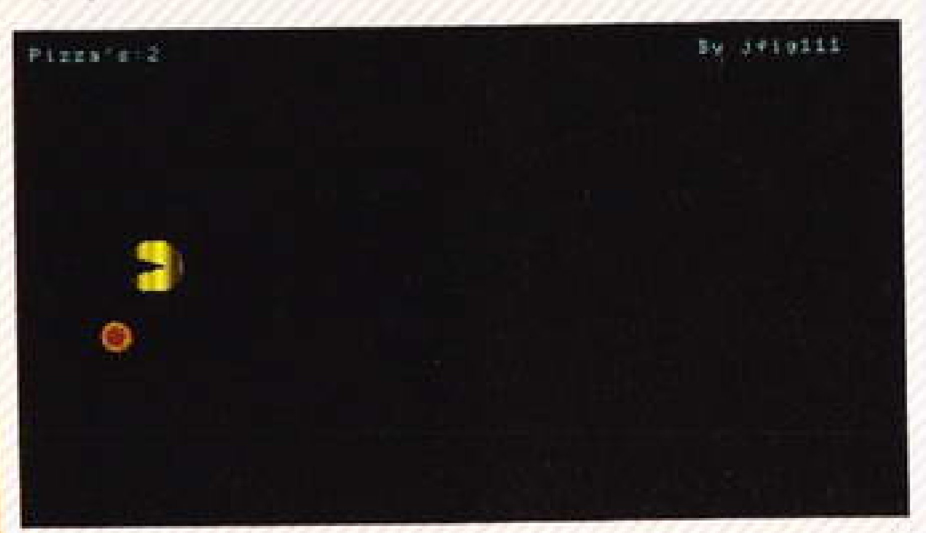
《MazeGen3D》发布



PSP上的3D游戏《MazeGen3D》于10月初正式发布。游戏中，玩家可以在3D迷宫中移动。不过由于是初始版本，游戏还非常简陋，只有场景没有加入角色。游戏需要LUAPlayer 0.16 Mod 3才能运行，按PSP方向键的上前进、下后退，按方向键的左、右为左转或右转，按START键退出。

《Pac-Man Pizza》新版公开

PSP用以吃豆人为主角的游戏《Pac-Man Pizza》于10月初发布V1.1版。游戏中，玩家要操纵可爱的吃豆人将圆圆的比萨饼吃掉，吃掉一个比萨饼可获得10个积分，积分显示在屏幕左上角。玩家用PSP十字方向键操纵吃豆人运动，按×键跳跃，按○键回到主菜单，按START键暂停，按SELECT键退出。



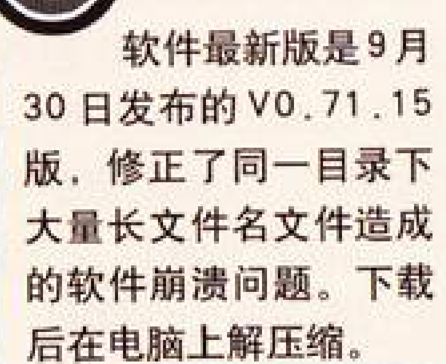
软件学院

用NeoPop PSP玩NGP游戏

软件名称：NeoPop PSP
最新版本：V0.71.15
软件作者：Akop Karapetyan
相关网站：http://psp.akop.org/neopop

作为街机厂商，SNK踏入掌机业界的确有些让人出乎意料。虽然SNK发售的黑白掌机NGP和彩色掌机NGPC最终败给了任天堂的掌机王者GBC，但我们仍能从中发现不少优秀的游戏。NGP上集中了大量的SNK街机游戏的移植版，像《格斗之王》、《合金弹头》、《恶狼传说》等等。虽然画面比较粗糙，但手感却十分不错，让玩家们在掌机上找到了街机的感觉。如今，通过NeoPop PSP这款软件，我们也能在PSP上重温NGP经典游戏。

1



软件最新版是9月30日发布的V0.71.15版，修正了同一目录下大量长文件名文件造成的软件崩溃问题。下载后在电脑上解压缩。



2

将neopoppsp、neopoppsp%两个目录拷贝到PSP记忆棒PSP/GAME目录下。





3

NeoPop PSP可运行黑白NGP和彩色NGPC的游戏ROM，ROM后缀名为.ngp，拷贝到记忆棒任意位置即可。



4



在PSP上运行NeoPop PSP，首先显示软件相关信息，包括版本号、作者、官方网站等。

5

按任意键进入NeoPop PSP系统菜单。NeoPop PSP将选项分为不同大类，我们用PSP的L、R键在不同类别之间进行切换。



6

PSP 按键	功能
L/R	切换大类
↑	向上移动光标
↓	向下移动光标
○	取消
×	运行游戏或进入下级目录
△	进入上级目录



按L或R键切换到Game大类，用方向键的上、下移动光标选择游戏ROM。NeoPop PSP可以运行任意目录内的ROM，按△键回到上层目录。





选择ROM后按×键，会出现载入提示。

8



稍等片刻，游戏开始运行。





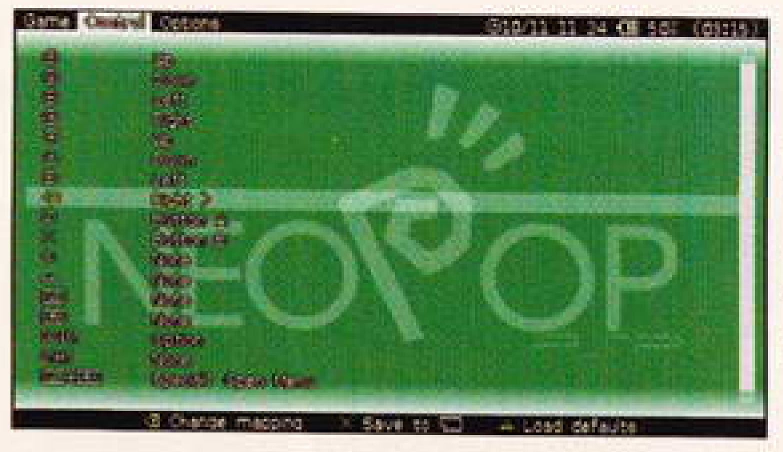
PSP 按键	NGP 按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
□	A
×	B
SELECT	OPTION

游戏时，玩家可使用PSP的方向键或滑杆控制角色的移动。



10

如果觉得键位设置不习惯，可以在游戏时同时按L、R键调出系统菜单，调到Control大类对按键进行自定义。



PSP 按键	功能
→	设置键位
×	确认保存
△	恢复默认键位

11

英文	说明
Actual Size	实际大小
4:3 Scaled	以4:3的比例放大画面
16:9 Scaled	将画面拉伸到全屏



NeoPop PSP支持三种不同的画面尺寸，可以在Options→Video→Screen Size选项中对尺寸进行调节。

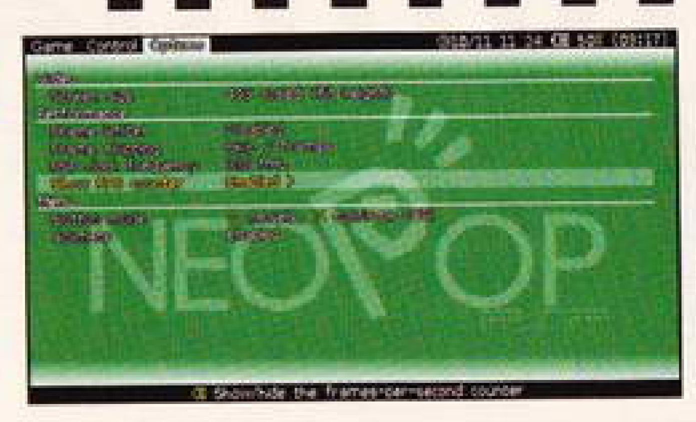
12



如果感觉游戏速度过慢，可以在Options→Performance→PSP Clock Frequency中调节PSP CPU的运行频率，建议调节到333Mhz。



13



Options大类中还有其他一些选项，能对细节功能进行调整。

英文	说明
Frame Limiter	帧率限制
Frame Skipping	帧率调节
Show FPS Counter	显示FPS
Button Mode	选择日版或美版按键

14

NeoPop PSP支持即时存储，游戏中同时按L、R键调出系统菜单，切换到Save/Load大类，按□键即可将当前进度保存下来。进度会配有缩略图，方便玩家查找。



PSP按键	功能
□	保存进度
×	读取进度
△	删除进度

15



在System大类中可以进行关闭声音、重启等操作。

英文	说明
Sound	开启、关闭声音
Reset	重启游戏
Save Screenshot	保存截图

NeoPop PSP能够运行绝大部分的NGP和NGPC游戏，贴图基本没有错误，声音也正常。比较遗憾的是NeoPop PSP运行游戏速度偏慢，一般运行速度在40至60FPS之间。如果运行时关闭声音，并且将PSP CPU频率调整为333Mhz，速度会有一定的提升。如果你是SNK迷，一定要试试这款软件哦。





本地的数字电视开通了电视购物频道，无聊时看了看，发现值得关注的东东还真不少，而且价格方面也比较厚道。试着买了一个小产品，东西不错，还算满意。看来以后要改变对电视购物的印象了。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4384。



文 小超
编 米格

NDS软件学院

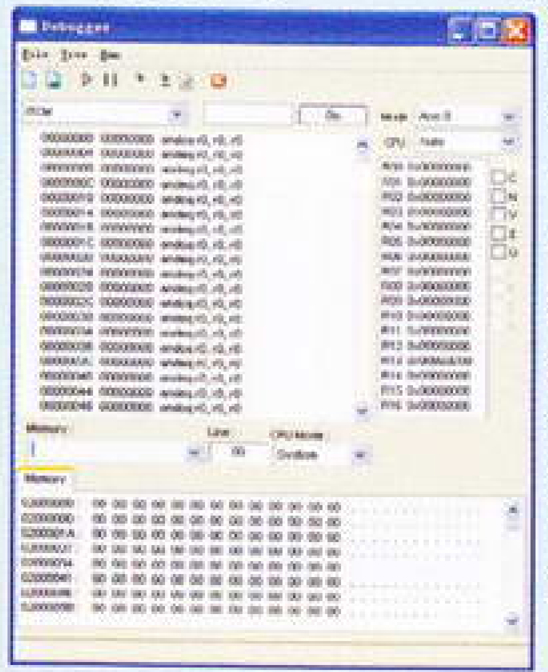
VOL.13

国庆期间去附近的景点转了转，果真如事前预料的一样，美丽的景色全被黑压压的人群给盖住了，观景成了观人。看来以后黄金周还是老老实实呆在家里看碟比较好。下面先看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

iDeaS 新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于9月30日推出V1.0.1.9版。新版修正了BMP图片旋转、画面亮度、颜色显示、标准注册等方面的错误，加入了多边形自动排列、多国语言显示以及代码中断等功能，提升了运行速度。同时，模拟器附带的声音插件升级到V1.0.0.5 beta版，支持单声道和立体声发音，修复了采样频率为44100Mhz时的错误以及附加选项错误；无线插件也升级到V1.0.0.1 beta版，修正了固件，修复了接收信息时的错误，解决了《口袋妖怪 钻石·珍珠》的存档问题。



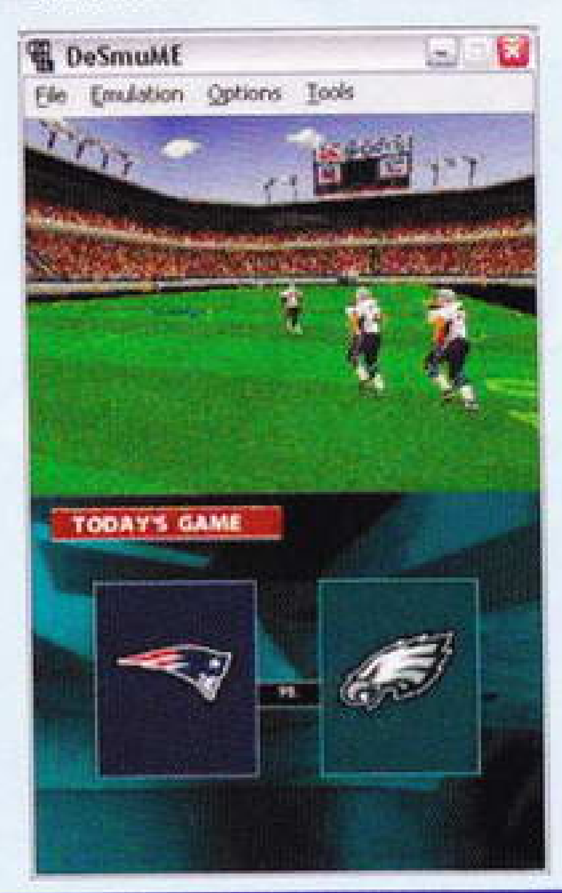
No$gba 新版发布

电脑上的NDS模拟器No$gba于10月初发布V2.5版。新版加入对背景窗口扩展调色板的支持，使用16位数据读取缩略图，在CPU核心中加入代码校准，完全由软件来计算画面明暗，修复了删除金手指时引起的崩溃问题等。



DeSmuMe 公布新进展

电脑上的NDS模拟器DeSmuMe于9月28日、10月9日发布开发新进展。作者对一段一年以前就已经写好的代码进行了重新优化，改善了3D模拟效果，还采用新的阴影算法，修正了透明效果的错误。从放出的截图上来看，DeSmuMe在3D游戏运行方面的确有进步，贴图错误减少。期待新版早日发布。



SNEmulDS 新版发布

很久没有更新的NDS用SFC模拟器SNEmulDS于10月9日发布V0.6 Alpha版。新版采用更人性化的界面，在ROM选择列表中加入按钮、复选框等；支持多国语言，包括日语、英语等超过10个国家的语言；支持记忆体扩展，可以使用Slot2槽烧录卡的内存以便载入更大容量的ROM；改进了屏幕缩放效果；可以自动保存游戏进度。



DSBoy 新版公开

NDS上的GB模拟器DSBoy于10月上旬推出V0.75版。新版加入色彩应用功能，提升了游戏运行速度，更快的贴图管理，可以改变默认色彩，修正了贴图方面的错误。



Swift.ROM 新版推出

国产NDS ROM管理软件Swift.ROM于9月23日、9月30日以及10月7日推出V7.9.23、V7.9.30、V7.10.7三个版本。新版在验证ROM时，会自动忽略带有密码的RAR文件，而在以前版本中遇到带有密码的RAR文件时会停止对后面文件的识别；对程序代码进行了整理，项目源代码中删除安装程序部分；去除ROM信息后台管理中增加图片的功能，此功能早已合并到ROM信息编辑窗口内；对解压程序进行了升级，提升了文件解压速度；修正显示FC ROM图片的排列方式；调整ROM信息存储格式，减少存储数据；增加对ROM的等级管理，ROM分为“重要”、“非重要”、“可舍弃”三类，并以不同的颜色显示；改变ROM信息编辑后的列表刷新方式；将放入收藏夹中的ROM的图标改成收藏夹图标；修改进度条，只有在使用的时候才会显示；增加ROM编辑时可以删除ROM图片的功能；对没有ROM编号的文件名将不会自动提取ROM编号。另外，作者还更新NDS、GBA、FC ROM的信息。

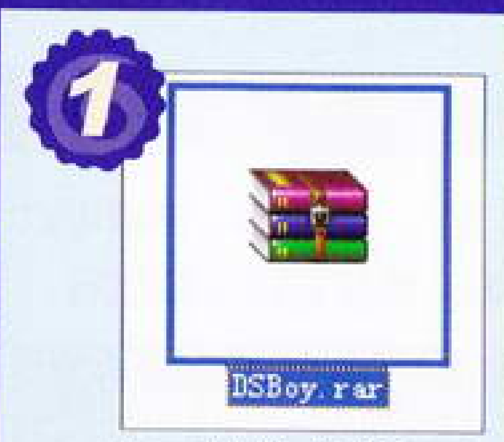


软件学院

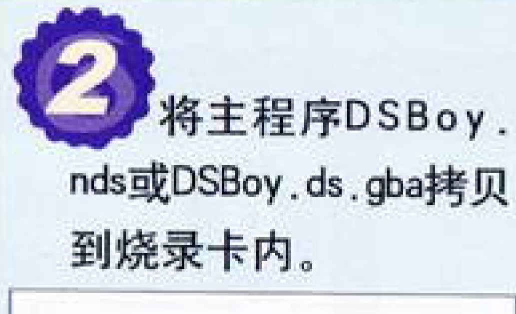
用 DSBoy 玩 GB 游戏

软件名称：DSBoy
最新版本：V0.75
软件作者：Brunni
相关网站：http://www.playeradvance.org/forum/showthread.php?p=147177

任天堂于1989年推出的GameBoy掌机，虽然机能简陋，却凭借着众多优秀的游戏打出新天地。无数玩家认识掌机游戏，也是从GB开始。GB上面的很多游戏，即使在今天看来，仍有着非常高的可玩性。使用DSBoy这款软件，则可以让我们在NDS上重温经典GB游戏的乐趣。



1 将下载的软件包解压缩。



2 将主程序DSBoy.nds或DSBoy.ds.gba拷贝到烧录卡内。



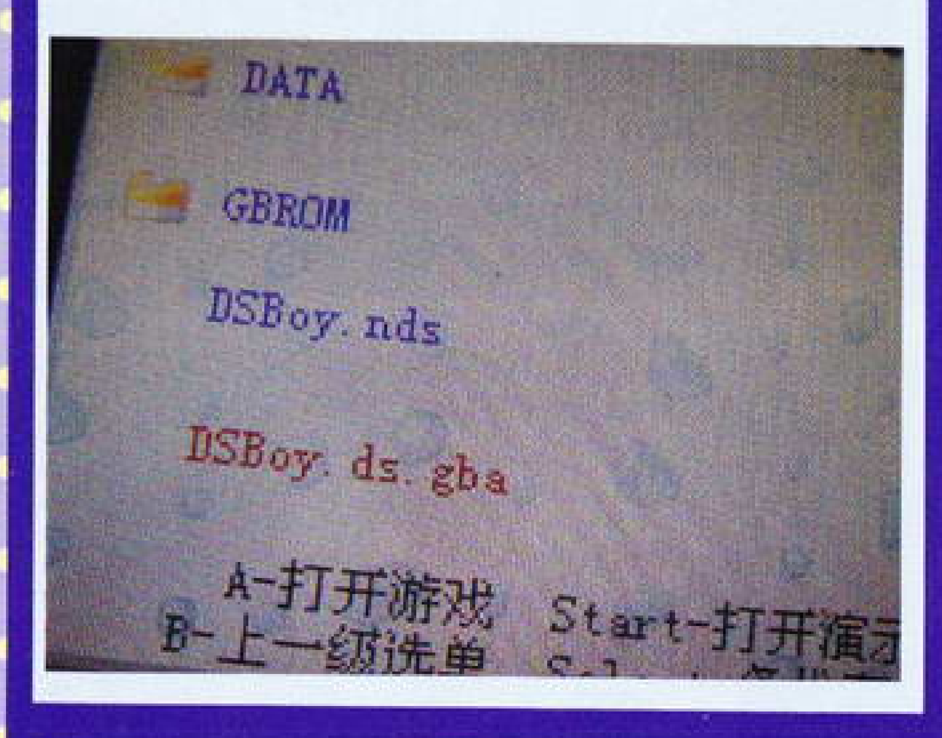


3 将GB或者GBC游戏ROM拷贝到烧录卡内。





4 在NDS上运行DSBoy主程序。





5 下屏会显示烧录卡目录。





6 DSBoy能识别多级目录，用方向键的上、下移动光标，在目录上按A键进入下级目录，按B键返回上级目录。





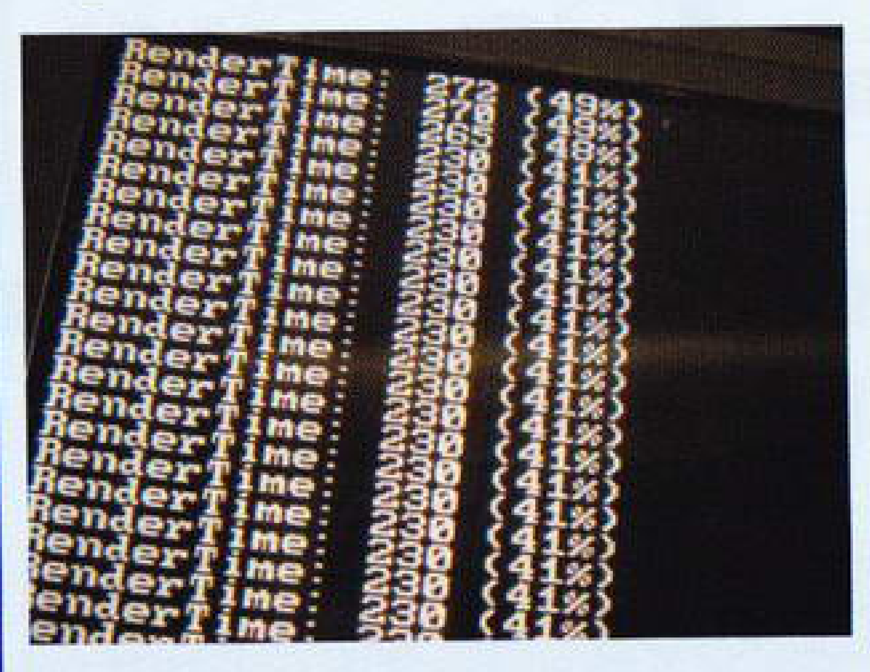
找到游戏ROM后按A键，游戏开始运行。

NDS按键	GB按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
A	A
B	B
START	START
SELECT	SELECT
L+R	返回游戏列表





下屏会以滚屏的方式显示游戏运行信息。



游戏运行中，同时按L、R键可以返回游戏列表，重新选择游戏运行。



目前版本的DSBoy对黑白GB游戏的兼容性比较好，很多黑白GB游戏都能正常运行，而且速度也不慢。部分彩色、黑白共通的GBC游戏也能够运行，但只能显示黑白画面。但可以看到作者正向运行GBC游戏迈进，如果在运行游戏时按住R键再按A键则会进入彩色模式，可惜大部分游戏画面都不能正常显示。DSBoy另一个比较遗憾的地方是不能发出声音。一起期待下个版本的到来吧。



最近帮朋友买笔记本，才发现如今的笔记本竟是如此便宜。一台14寸屏幕笔记本，屏幕为高亮屏，还附带了正版XP、罗技鼠标、手写板、摄像头等一堆东东，价格竟只有4000出头。数码产品的跌价就是厉害啊。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4383，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

NDS模拟器使用大全

——iDeas篇

文 寰仔 编 米格

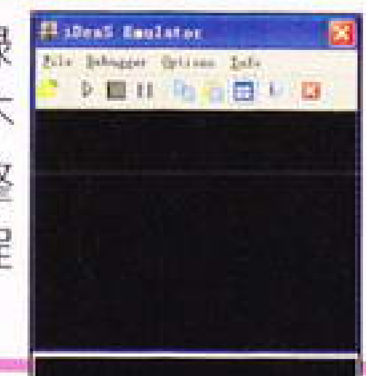
在之前的介绍中，我们为大家介绍了No$GBA和DeSmuME这两个最为常用的NDS模拟器，不知大家用它们玩到游戏了吗？而除了这两款模拟器外，还有一款名为iDeas的老牌NDS模拟器也在不断发展、不断完善着。今天，我们就来看看这款模拟器的使用详情吧！

iDeas介绍

早在NDS诞生之初，就有了iDeas这款模拟器，而且在当时就凭借对自制软件良好的模拟度而被大家看好。虽然iDeas每个版本的更新度都不大，而且不像No$GBA那样一鸣惊人，但iDeas的开发者确实在通过不断努力，让iDeas日益完善着。而到了今天，这个老牌模拟器已经能够成功运行众多商业ROM，而且速度、3D表现都非常出色。根据作者Lino的介绍，iDeas已经能够完全模拟NDS的ARM7 CPU，并实现了99%完成度的ARM9 CPU模拟，连Wi-Fi网络部分也实现了部分模拟，只是声音方面存在较大欠缺，经常时断时续，甚至出现爆音、无声的情况，如果你对声音方面没有要求，那么用它来玩NDS游戏将是不错的选择。只要你的CPU主频在1GHz以上，内存大于512MB，就能跑得动这款模拟器了。不过如果想模拟效果更好，而且不出现严重丢帧现象的话，还是要至少2GHz的CPU、1GB容量的内存，才能达到不错的效果。

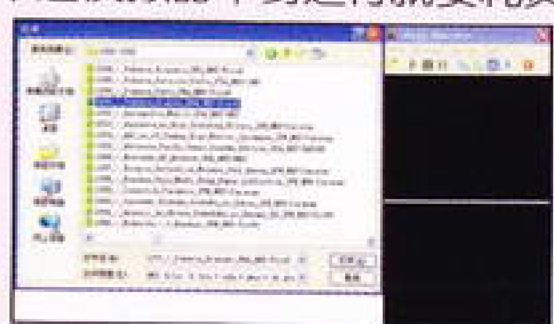
iDeas使用介绍

iDeas目前最新版本为1.0.1.8b，它的安装比较简单，本身就是纯绿色软件，而且NDS的Bios文件也是直接通过模拟器模拟出来的，因此并不需要另外下载NDS的Bios文件，新版本除了一个声音插件外，其他的都整合在主程序里。下载完整程序解压缩后，直接运行ideas.exe就能看到程序主界面了。

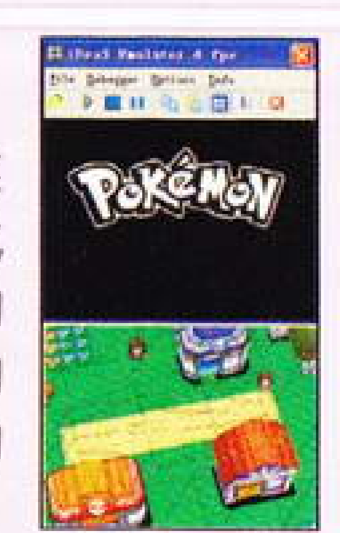


运行游戏

1 打开模拟器后，点菜单“File”→“Open”，或是直接点击程序工具栏上文件夹。打开图标后，程序就会弹出文件浏览窗口，在窗口中选择想要打开的ROM文件即可。iDeas支持直接打开ZIP格式压缩文件，不过模拟器本身运行就要耗费大量资源，如果遇到100MB以上的ROM文件还用压缩包打开往往就会出现一些问题了，因此强烈建议大家先将下载的ROM解压后再用模拟器打开.nds格式的标准ROM文件使用。



2 ROM打开后，点菜单“File”→“Start”，或是直接点击工具栏上的播放按钮后，打开的ROM文件就会在下方的窗口运行了。



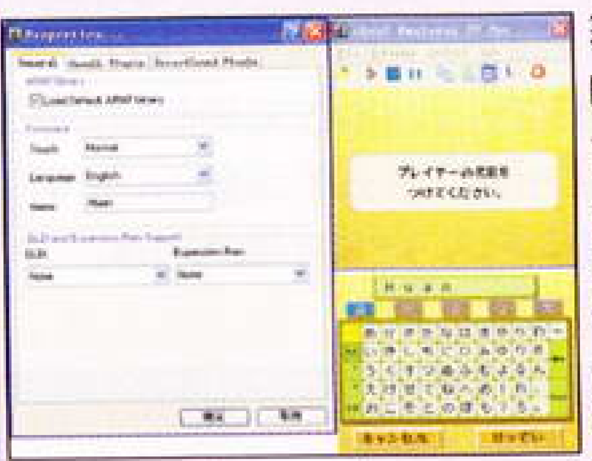
3

开始游戏前，我们还需要先调整一下按键设定，点击菜单上的"Option"→"Key Config"就能弹出按键设定界面了，点击想要设定的按键按钮后，在键盘上输入想要映射的按键即可在中间的文本框中看到当前映射的键盘按键，如果设定的按键已经被占用，那么文本框中的当前映射按键显示将不会变化。设定好所有按键后点下方的"OK"即可完成设定，点左侧的"Reset"使按键映射恢复模拟器初始设定。



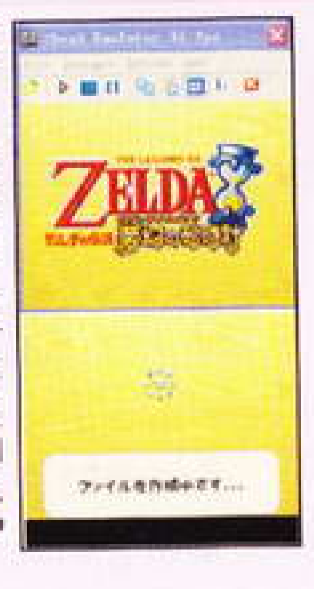
4

NDS主机中还可以设定主人昵称、系统语言等信息，设定的信息将会在某些游戏中直接调用。模拟器虽然没有模拟Bios，但还是可以在设定界面中直接设置这些信息的。点击菜单"File"→"Properties"，在"General"选项卡中就包含了系统语言(Language)和昵称(Name)的设定，设定好这些选项后，我们就可以开始游戏了。



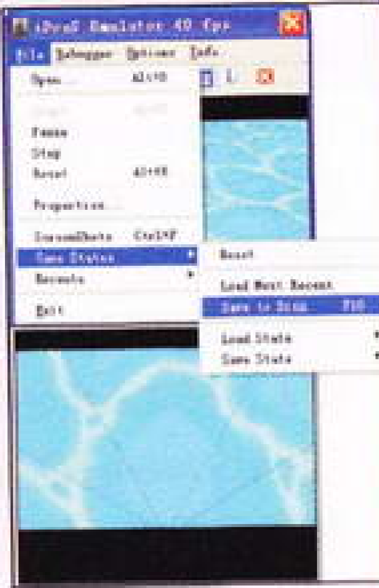


iDeas的存档功能可以说是所有NDS模拟器中最为强大、最为完善的一个。首先，模拟器支持正常的游戏存档，会在首次运行游戏时根据游戏创建标准的.sav格式存档文件，放置在与游戏ROM相同的目录中，名称与游戏ROM相同。这里之所以说标准存档文件，是因为这种存档格式是与烧录卡、正版卡DUMP的存档文件兼容的，无须任何修改就能应用在R4、M3DSS、SCDSO、EZ5等三免烧录卡上。



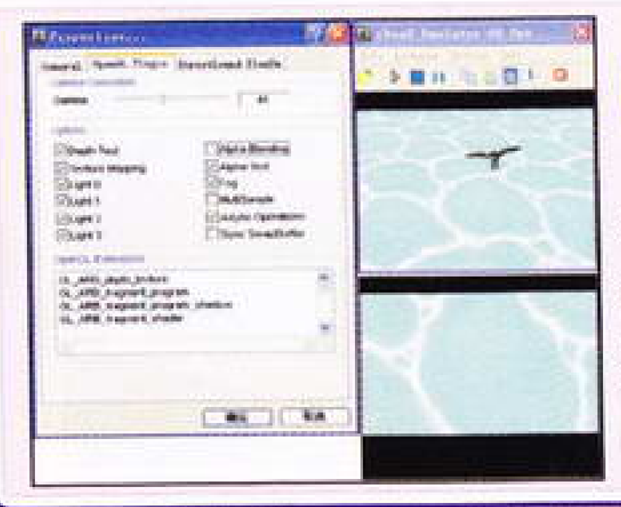
6

iDeas更为过人之处还在于它完美的即时存档功能，在游戏运行中点击菜单"File"→"Game States"→"Save to Disk"或直接按键盘F10，就能保存即时存档，再次按下F10还将继续创建新的即时存档，最多可以存储15个即时存档，多于15个就会自动将最旧的存档删去。如果想要读取即时存档，就点击菜单"File"→"Game States"，在倒数第二项"Load State"中可以选择想要读取的存档文件，直接按下键盘上Shift+F7的组合键就能读取最近的一次即时存档。选择"File"→"Game States"下的Reset还能将所有即时存档清空。即时存档文件的存储方式与存档文件相同，它采用.sgs格式，以ROM名称命名，存储在与游戏ROM相同的文件夹下。



其他设置

iDeas模拟器的设置项目非常多，采用OpenGL的3D图形引擎，DirectSound的音频引擎，支持跳帧、CPU加速等设置，合理调整的话会让游戏模拟效果更加出色。下面我们就来简单看一下这些选项吧。

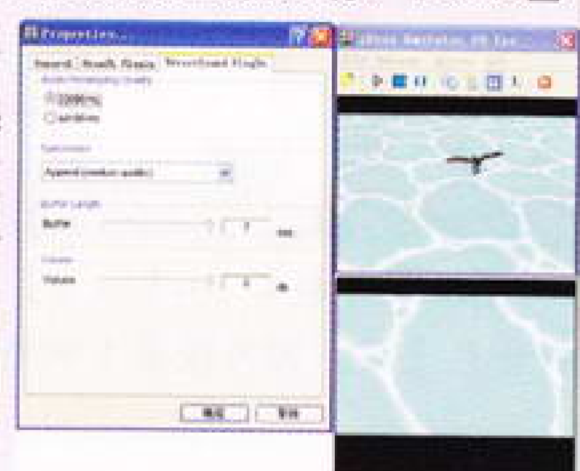


1

点击菜单"File"→"Properties"，在"OpenGL Plugin"选项卡中我们可以调整OpenGL引擎设定，其中"Gamma"滑杆槽可以用来调节模拟器画面的珈玛值，数值越高，游戏画面越亮。下方的选项是一些3D效果和处理函数，一般采用默认即可，不过"Alpha Blending"一般最好关闭，虽然关闭后画面效果会有些损失，但可以去掉画面中的

抽线问题。如果你的显卡3D设置中有抗锯齿选项，那么可以不关闭这一项而在显卡驱动软件中设定，这里就不做详细介绍了。

2 在“DirectSound PlugIn”选项卡中我们可以设定音频驱动。iDeas音频模拟实在非常差，如果选择了高质量往往卡得根本听不成。所以这里推荐折中的配置，“Audio Resampling Quality”中选择22050Hz，“Syncronize”设置中选择“Append(medium quality)”，至于下面的“Buffer Length”(缓存长度)只要内存够大当然是越多越好，最下面Volume是模拟器的音量设定。



5 如果提高CPU速度还是卡，那么还可以通过设置跳帧来提高速度，点击“Option”→“Frame skip”，选择的跳帧越大整体速度越高，但游戏的画面越不连贯。





iDeas还支持插件功能，目前比较有用的插件有录像和Wi-Fi这两个。下载完插件后解压到模拟器的plugin文件夹中，就可以通过点击“Option”→“Plugins”，在对应位置勾选插件来激活了。激活后我们可以在“File”→“Properties”看到插件的详细设置，像Wi-Fi插件激活后就能将电脑的网卡模拟成NDS的Wi-Fi无线网卡，配合palib等程序就能实现Wi-Fi模拟，不过效果不敢恭维……

3



6 对于《成人脑力锻炼》那种将NDS竖横屏玩的游戏，我们可以通过在“Option”→“Rotation”中设定模拟器旋转角度来解决画面旋转的问题。





4 点击菜单“Option”→“Increase CPU speed”一项可以调节CPU速度，对于严重卡帧的游戏可以试试用150%的速度运行。

整体上说，iDeas模拟器在功能上还是非常优秀的，除了上面介绍的内容外，它还支持金手指、存档格式选择、DIDL补丁、SC扩展卡模拟等附加功能，而且强大的Debugger、图层分离模式让程序开发、游戏汉化、自制软件模拟变得更简单、更方便。不过相对No$GBAhe和DeSmuME两款模拟器而言，iDeas在游戏兼容性和声音模拟器上就显得差很多了，希望新的版本中能够更加完美！最后给出软件下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP74/iDeas.rar。

烧录卡新闻站

VOL.19

文 小超
编 米格

国庆真是商家的黄金周。单单是小超，就陪朋友挑选并购买了N个东东，相机、手机甚至还有一辆汽车。不过更寒的是小超自己倒是7天中啥也没买。国内烧录卡市场，也在国庆期间小小热闹了一番，一起看看烧录卡新闻吧。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR国内正式上市

上辑我们报道了M3DSR最快会于9月底面世的消息。大约是为了抓住国庆最佳销售时机，Gbalpha这次没有跳票，如期发售了M3DSR。M3DSR秉承了电影卡系列的良好品质，精致的做工、强大的性能，加上极高的兼容性，很快成为玩家购买烧录卡的首选。M3DSR的官方定价为198元，目前市面上销售的多为M3DSR和震动扩展卡的捆绑版，售价为228元。配件方面，除了震动扩展卡外，还会有震动上网扩展卡以及GBA扩展卡两款产品推出，售价也会非常便宜。之所以将震动、上网以及GBA游戏三种功能的扩展卡分别推出，Gbalpha方面表示，主要是为了降低单个产品的成本，以满足不同用户的需求。另外，虽然M3DSR已经上市，但M3DSS和R4DS仍将继续生产，不过价格方面将略有下降，可能会有10元至20元的降幅。



Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SC发布新烧录软件



SuperCard于9月30日放出SC-SD、SCL、SC-CF等Slot2槽烧录卡用V2.63 beta修正版内核。新版修正了《小鼠大厨》日版、美版、欧版进入游戏死机的错误，《天和牌娘Remix》中文版启用金手指白屏的问题。

SCDSO SDHC版推出

本以为SuperCard会通过内核升级的方式让SCDSO支持SDHC规格的TF卡。但谁也没想到，SuperCard却于国庆期间悄悄推出了全新的SDHC版的SCDSO。SCDSO SDHC版与以往版本在性能上没有差别，只是增加对了SDHC规格的支持，可以使用更大容量的TF卡。SCDSO SDHC已经全面上市，售价与老版本一样。SCDSO SDHC在标签的右下角有很明显的“SDHC”标志，非常容易辨认。



AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G新内核推出

AceKard小组于10月3日发布AceKard R.P.G用内核升级程序V4.02版，修复了FAT32模式下加载2Gb游戏的问题，《ASH 远古封印之炎》能够正常运行了。使用FAT16格式的用户则不需要进行更新。



DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新版烧录软件、内核推出



足足有三个月没有更新的DSLink于9月29日推出V2.30版烧录软件和V2.30版内核升级程序。新版最大的亮点是支持SDHC标准，能够识别容量高达32GB的TF卡。新版在使用烧录软件添加自制软件时，会自动对软件打DLDI补丁；金手指中加入对同一游戏不同版本的区分，CHT文件内使用ROMVER参数对应ROM版本号；加大NDS屏幕上金手指界面的显示条数，一些多项目的金手指能正常显示了；解决了《百战天虫 开战时刻2》、《SIMPLE DS系列 VOL.21 步兵 部队出击 战场之犬》等游戏无法运行的问题；配置文件gameinfo.ini文件中增加新参数，并修复了部分游戏无法存档的问题；修正金手指管理界面中删除金手指项目时软件出错的问题；添加自制软件时发现重名文件会弹出是否覆盖提示框；追加新金手指代码，支持的游戏总数达到1419个；游戏中英文名库更新为NDS第1441号ROM。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard脱机烧录器即将推出

NCard凭借高游戏兼容性和低廉价格赢得了不少用户的青睐，然而其必须连接NDS才能烧录的方式却让不少用户头疼。NCard小组已经研制出了全新的脱机烧录器，并将会于近期推出。NCard脱机烧录器形状上类似小方盒，将NCard直接插入后，再将脱机烧录器通过USB传输线连接到电脑，电脑会将NCard识别为优盘，玩家可以直接拷贝游戏，非常方便。另外，NCard金手指功能也已经开发完毕，将会于近期放出升级程序。



ELink

厂商网站：http://www.gbaelink.com

ELink新品推出

GBA烧录卡新秀ELink又有新动向。为了照顾广大NDSL玩家，ELink将于近期推出NDSL防尘盖大小的版本ELink L。初期上市的ELink L的容量为512Mb，售价方面和GBA大小的老版ELink相同，均为178元。ELink L的模具采用和原装防尘盖大小一样的高规格工艺，做工非常精良，完美配合NDSL。另外，ELink 512Mb版虽然官方建议零售价为178元，但在淘宝上不少商家已经将价格压至130元。以130元的价格买一张512Mb的GBA烧录卡，还是非常超值的，喜欢GBA游戏的玩家不妨考虑一下。据官方透露1Gb容量的版本也将很快推出，价格会在200元以下。





掌机市场扫描

栏目主持 乌冬

十·一乌冬终于回了一次家，那几天在家除了睡觉，就是和家人一起看看电视谈谈工作近况，过得非常平淡。其实对于喜欢安静的我来说，与其挤进人山人海的户外，还不如呆在家里比较实在，除了可以和家人在一起，身心也得到放松，真是非常难得。不知道各位读者十·一过得怎样呢？其实只要过得开心，就不必太拘泥于形式了。

深圳

文 乌冬

国庆黄金周也是消费的黄金周，商家都纷纷抓住这个机会各出奇招推销自己的商品，根据调查，在黄金周期间，衣服和数码产品是受到关注最多的消费领域，而电玩作为数码产品的一个分支，其人气也丝毫不低于其他同类产品。在这里最为典型就要属PSP了，自从PSP发售以来，一直都是国内电玩市场的宠儿，而现在新版PSP的发售，使玩家有了更多的选择，自然给掌机市场带了更大的商机。

前一段时间新版PSP的价格一直维持着不正常的高价位，再加上假期的刺激，国庆期间新版PSP的价格还是没有得到回落，反而一升再升，1700元已经成为大多数商家普遍叫价，甚至有部分地区的少数商家开出1800元的高价，当然这里不乏恶意炒作。不过现在这种情况已得到抑止，节后单机价格已调整到1400～1500元，在这里提醒各位玩家，除了要在过高价格面前要保持冷静的心态，在一些过低价格的吸引下，也要注意价格陷阱，一些所谓的套餐捆绑销售面前，主机的价格虽然很低，但很可能在捆绑销售的配件里存在猫腻，细比之下回发现配件的价格已经比原来价格高出了不少，这种销售手法实为变相涨价。

任氏主机方面，最值得高兴就是日版红黑双色NDSL的发售了，但是目前国内仍然未能见到它的身影子，现在国内可见的红黑版双色NDSL为美版，价格在1050～1150之间。

广州

文 江西恐龙

国庆期间的广州游戏市场一片火爆之势，许多学生趁着放长假的机会纷纷赶往游戏市场购买游戏主机或游戏。

要说国庆期间销量最好主机？那一定非PSP莫属。其实PSP在中国的销售火爆的情况已经维持有一两年了，不管是暑、寒假或者五·一劳动节、十·一国庆节。任何一家游戏店摆在最热门最显眼柜台里的主机一定是它。

十·一期间，PSP-2000型疯狂涨价，看来这又是水货商们的阴谋。在短短的一个星期内，2000型PSP从1450元左右涨到1600元。十月一日当天各大游戏店的开价都在1600元左右，而之后的两三天内更有游戏店开出1650～1700元的高价。尽管价格如此混乱，但还是有许多衷情于新版PSP的消费者掏钱购买。也许对他们来说，精打细算地去计较1450元和1600元的区别，还不如快快乐乐地玩上几盘吧。

国庆长假一结束，PSP售价立刻降了下来。到完稿日为止，港版黑色PSP售价为1400元、白色和银色售价为1420元，其余颜色售价均为1450元。老版的PSP售价从1190元到1300元都有，最便宜的蓝色PSP-1000为1190元。黑色、银色PSP为1240元、白色PSP为1280元、金色、粉红色为1300元。

国庆期间NDSL的销量也不错，神游版iDSL售价为1150元，是目前最受欢迎的版本。R4烧录卡国庆期间的售价为240元。

北京

文 德科

今年十·一黄金周北京的游戏市场没有了前些年的热闹，PSP-2000型居高不下的价格让有意购买的玩家矛盾不已，于是在十·一刚刚结束后，PSP-2000型便由过节时的1550元以上的价格降到了1450元甚至更低的价位。造成这种局面一方面是在批发商那里老版PSP-1000型基本上已经被清仓，所以也就没有必要为了消化库存再把新老两种版本的主机搭配出售，这样一来也就减轻了零售商的压力。另一方面就是零售商商有些过于相信大家在黄金周的消费热情，压货过多，如今批发价一路下调，都恨不得将过节前“高价”拿的货尽快出光以便腾出资金。当然对于玩家来说，如果十·一期间因为价格没有购买主机的话，现在倒不失为一个买机的好时间，毕竟组装4G记忆棒零售价已经到了300元以下，再加上2000型的各类周边产品也纷纷问世，早买早玩。不过必须注意的是现在市场上已经出现了仿造的2000型电池，特点是电池正面有反光度不均匀的十字型纹路，购机时切记仔细观察，不要被个别JS钻空子。

看着2000型高姿态的出场，NDSL双色的主机发售显得平静了许多，由于我国的掌机市场和美日等一线市场呈现出相反的状态，所以NDSL往往是货源充足物美价廉，但不被数码多媒体用户所接受。十·一过后北京市场上NDSL的价格大概在1050左右，R4虽然已经开始降价，但是黑色外壳的R4质量上已经不如原先白色外壳的那种，200多元的价格也很难让习惯了低价的玩家满意。

西安

文 西安玩家俱乐部

PSP以现在的销售势头发展下去势将成为今年最受欢迎的消费电子设备，甚至有超越iPod的底气。西安的游戏市场经过十·一长假的洗礼形式一片大好，掌机市场更是如火如荼，PSP依旧风光无限。十·一长假期间，PSP-2000型的日版彩色机器到货，有蔷薇粉、薰衣草紫、雏菊蓝。不过因为国内对于新版PSP的需求急剧上升，再加上进货渠道并不稳定，断货情况时有发生，国庆期间PSP-2000型的价格再创新高，一台标准配置的PSP-2000型竟然叫价1700元。尽管价格如此，对于想要购买小P的玩家没有丝毫的影响，一度出现供不应求的状况。直到近日新版PSP的价格才有所回落，港版黑色、白色、银色是1380元，日版三种新颜色主机是1400元。相对于新版机器，老版PSP的价格就稳定许多，而且各类周边齐全，自制软件丰富，即使今后破解小组和自制软件作者的重心会转移到基于新系统的新主机上，但是短时间内买家也不会放弃老版PSP这个物美价廉的选择。老版PSP黑色、白色、粉红色是1280元，金色、银色、蓝色是1260元。配件记忆棒价格稳定，组装4G高速棒300元、低速240元，组装2G高速180元、低速150元。

假日的冲击到是对NDS系列掌机无多大影响，在价格上NDS系列掌机都保持平稳，买家对NDSL反应平淡。神游行货iDSL的价格是1120元，烧录卡R4价格是200元，1G TF卡为110元。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP (2000型)	PSP (1000型)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1420	1300	1150	1120	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1400	1300	1150	1180	—	380	—	—
北京	绿洲电玩	1480	1300	1130	1088	—	550	—	—
陕西西安	快乐多电玩	1380	1280	1120	1050	—	—	—	—
山西太原	逸豪电玩	1450	1320	1200	1150	—	500	650(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1350	1250	1100	1050	650	420	550(背光)	420
浙江杭州	江城博晶电玩	1600	1380	1080	1080	—	—	650(背光	—
福建厦门	快乐多电玩	1460	1360	1160	—	—	—	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1400	1300	1150	1100	—	620	630(背光)	—

硬件短消息

最近总是听到不少朋友抱怨新版PSP的不是，什么玩ISO游戏、看电影没有旧版使用时间长、什么屏幕发色度没有旧版好，尤其是外壳不但没有了透明塑料保护层，而且做工也比原来差许多，外壳上瑕疵就有不少，最要命的还在于倒梯形的屏幕，导致屏贴四边都贴不实……说了这么多，其实米格就是想提醒一下各位读者，买新版PSP一定要仔细挑选哦。下面还是进入正题，来看看本辑的“硬件短消息”吧。

文 Raeca

国外周边

量体裁衣，柔软合身

更轻更薄的PSP－2000从外型上看似乎并没有什么太大的变化。殊不知，Sony却在细节上做足了功夫：除了大家众所周知的变得轻薄了许多之外，还对机身底部的线条进行了较大的修改，使得外型显得更加俊朗。不仅仅是喇叭被移到了机身表面，就连按键的位置也进行了细微的调整，这就使得原先根据PSP－1000而设计的那些需要紧紧包覆机身的硅胶套类产品无法在PSP－2000上继续使用。这款来自Brando WorkShop的硅胶套是针对PSP－2000量体裁衣专门制作，不会在使用时出现“松”、“滑”等问题。不仅继承了原有产品材质细腻轻柔的特点，还特别针对PSP－2000因背部为平面而造成的手感稍逊于老型号的缺点，专门在硅胶套背部两侧增加了颗粒状的防滑突起，令握感更加舒适。另外，这款硅胶套在电源接口、USB接口、记忆棒插槽、UMD光驱以及各处开关位置都留有专门的镂空开口，方便玩家平时的操作。“ソフトジャケット For PSP－2000”一共有黑、白、蓝、粉四款颜色可供挑选，玩家可以选择中意的颜色来搭配主机。



品名：	ソフトジャケット For PSP－2000
种类：	硅胶套
出品：	Brando WorkShop
对应机种：	PSP－2000
官方价格：	1260日元
推荐度：	★★★☆☆

简约大方，不失优雅

Hori作为老牌周边厂商，与各大主机硬件厂商都有密切的内部联系，早在PSP－2000推出前就拿到了样机，并有针对性地研发了多款新周边。这款来自Hori的新型保护包就是其中一款，简约大方的设计风格散发着极具品味的优雅气质。采用柔软的尼龙材质制作的外层结构经久耐用而不容易变形；采用绒布内衬，有效保护主机外部漆层不受刮损坏。内部除了可以容纳一台主机之外，还可以再放置一张UMD光盘。该系列保护包也分为银灰、纯黑、亮蓝、粉红等四款颜色可供选择，以满足不同玩家的偏好。









品名：	インナーポーチポータブル
种类：	保护包
出品：	Hori
对应机种：	PSP－2000
官方价格：	780日元
推荐度：	★★★☆☆



绝对隐私，严防偷窥

PSP引以为傲的部件莫过于那硕大的液晶屏幕，不仅清晰靓丽，更是具有无以伦比的大角度可视范围。无论从什么角度观察屏幕，屏幕上都能呈现出赏心悦目的图像。但这却给不少不希望被别人获知自己隐私的玩家带来了些许的不适，在公众场合取出机器时总是会感到有人在身后偷偷地盯着自己。Hori 为了满足这部分较为敏感的玩家的需求，针对PSP-2000的实际屏幕大小对旧版PSP屏幕保护贴的尺寸进行了修改，推出了这款新型“防偷窥”液晶保护膜。在保留了普通Hori液晶保护膜抗刮伤和牢固吸附的特点之外，将中间的AR抗反射层换成了防偷窥折射层，在保证透光度达 80% 以上的基础上，将PSP 屏幕观赏角度缩减至左右 30 度的小范围。



品名：	のぞき见ガードフィルターポータブル
种类：	液晶保护膜
出品：	Hori
对应机种：	PSP-2000
官方价格：	780 日元
推荐度：	★★★☆☆

横竖左右都能玩



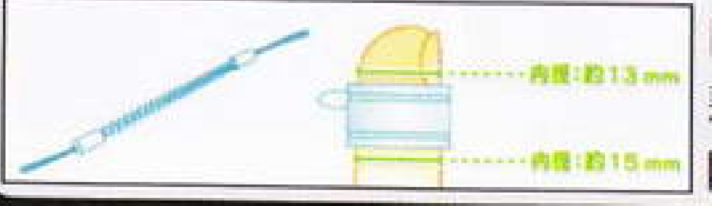
NDS 划时代地开拓了掌上游戏新玩法——“触摸”，这不仅为游戏业界带来了新的思潮，更是改变了以往需要通过按键来完成的抽象式操作，增加了游戏的亲和力，降低了游戏的入门门槛，让更多的人加入到了玩家的队伍中来。随着游戏方式的改变，一个严峻的问题摆到了大家面前，这就是一手持机，一手握笔的操作方式并不轻松，久而久之容易产生疲劳。而如果把NDS/NDSL放到桌上，屏幕和操作者的视线之间存在一定的角度，不仅造成操作上的不便，更容易令操作者在长时间游戏后引发颈椎病等严重问题。所以这个时候就需要将NDS/NDSL 站立起来，让屏幕画面与使用者相适应，就像是站立桌上液晶屏幕一样。而这款“フレキシブルスタンドDLite”支架的功能正是如此。具有90度可调视角，以及机身360度旋转两大功能，任何人都能轻易调节出自己所需要的角度进行游戏。

品名：	フレキシブルスタンド DLite
种类：	支架
出品：	Gametech
对应机种：	NDSL
官方价格：	1480 日元
推荐度：	★★★☆☆



从指尖传来的快感

市面上对应NDSL 的触控笔可谓琳琅满目种类繁多，既有增长型的也有加粗型的，这些都是为了令握感更加舒适，操作更加顺手而设计的。然而这款由 Gametech 所推出的“触控笔”则别出心裁地抛弃了笔杆，而仅仅留下了“笔尖”，整支触控笔就是一枚套于指尖的指环。在操作时，直接使用手指点击触摸屏即可，在指环上的突起能够精确地点击对应的位置，让游戏完全被玩家的指尖所控制。



同时，这款指环还附带了一条伸缩式的挂绳，既不影响使用，又方便玩家平日携带，十分贴心。



品名：	指タッチペン
种类：	触控笔
出品：	Gametech
对应机种：	NDSL
官方价格：	580 日元
推荐度：	★★☆☆☆

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

新版PSP一出，不但国外厂商都忙着推出新品，国内周边厂商同样也没有闲着。这次“SP评测室”就为大家带来了由国内周边厂商推出的新版PSP周边，感兴趣的玩家就往下看吧！

新版PSP保护双雄

出品：黑角	
编号：BH-PSP02610	
建议零售价：78元	
评测提供：Wiioh.com	

在国外周边厂商争相推出针对PSP-2000的新周边的同时，国内知名周边制造商——黑角也没有闲着，在PSP-2000问世初期，黑角就以其卓著的产品研发和精湛的产品设计能力，推出了这款新版PSP保护双雄，产品内含新版PSP水晶保护壳和新版PSP牛仔包两款实用周边，一则方便外出携带收藏，二则便于日常使用时进行保护。

新版PSP水晶保护壳

这款水晶保护壳采用了最新的聚碳酸酯材料制造，具有良好的抗冲击强度、热稳定性、光泽度、抑制细菌特性、阻燃特性以及抗

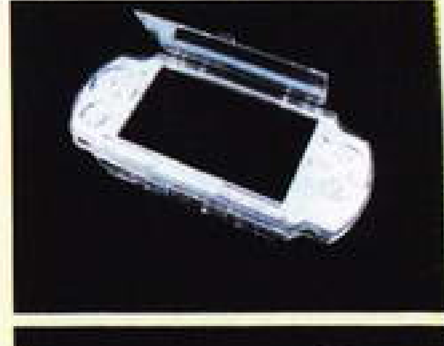


污染性。在引领了水晶壳“超薄化”革命的同时，依旧保持着与先前产品一样的坚固并富有韧性的传统。能在不影响PSP原有观感和手感的基础上，对机身进行全方位的保护，免受各种意外造成的侵害。

经过实际测量，PSP-2000在安装了水晶保护壳之后的整体厚度由18.6mm增加到了23mm，仅仅只是达到了PSP-1000型的厚度，不会影响实际使用时的手感。除此以外，由于PSP-2000外壳工艺的改变，原先1000型的黑白两色主机表面所覆盖的水晶般透亮质感的透明材质已不复存在，取而带之的是一层薄薄的烤漆，对于不少中意老型号质感的玩家来说，未尝不是一种遗憾。然而在安装了新版PSP水晶保护壳之后，水晶保护壳便化身为了那层透明材质，令机身的晶莹剔透的质感又再度回归，主机外观好感度提升不少。

除了厚度上的改进，新版水晶保护壳针对PSP-2000的按键和喇叭位置的变化都作出了相应的调整，每一处开口的位置都选择得恰到好处，在不拆卸保护壳的基础上就可以正常进行游戏和其他日常操作。更具特色的是，这款水晶壳前后盖均可随意翻开。由于PSP-2000的液晶屏幕取消了金属支架，抗冲击能力有所降低，所以有必要在屏幕外增设一层的保护措施。而新水晶保护壳的前盖可以在平时不玩游戏时合上，进一步保护液晶屏幕；在游戏时打开，保证最清晰的游戏画面呈现在玩家面前。而后盖则可以“钩”住机身UMD舱盖，无需拆卸水晶保护壳，只要打开后盖便可以轻松将UMD光驱舱盖打开，以便更换UMD光盘。而在水晶保护壳的底部，还设计有可以收藏起来的电影支架。在平时正常使用时，可以将支架折叠贴紧保护壳本体，而在观看电影时，则可以打开，令PSP“站立”在桌面上，解放双手，畅享随身电影的乐趣。

可以说，这是一款兼具实用性和观赏性的多功能水晶保护壳，是新版PSP玩家不错的选择。






新版 PSP 牛仔包

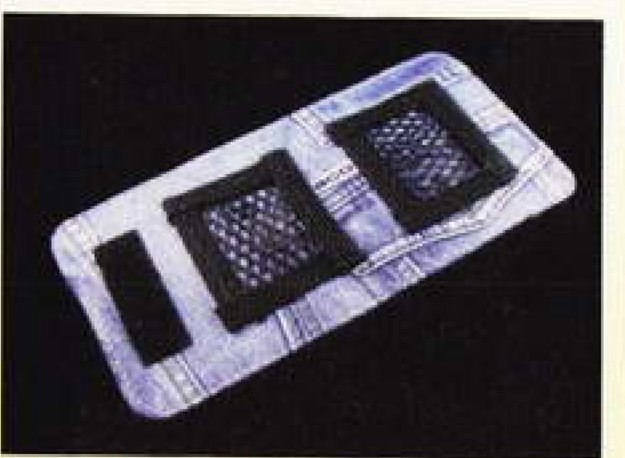
牛仔包，顾名思义便是采用一款牛仔布制作的PSP保护包，简约质朴的牛仔风格所传达的不仅仅是产品耐用的本质，更是散发出一种紧跟潮流步伐的时尚气息，在目前的周边市场中可谓独树一帜。对于喜欢出游的玩家来说实在是一款不可多得的优质产品。

由于这款保护包的外表面采用硬质牛仔布制作，无论是摩擦还是冲击，都能很好应对，保护包内的主机。而牛仔包内部则由柔软的绒布覆盖，在保护主机表面的同时，配合两侧的弹力牛筋，能有效地固定主机，进一步减少在随身携带时不必要的摩擦对机身造成的侵损。

在保护包的内侧，还设计有两个网状收藏带，可以放置记忆棒等小件周边；而在保护包的背部，除了设计有供皮带穿过的固定孔之外，还附带了一个登山扣，或挂于腰间或挂于背包上都十分适用。这些细节上的独具匠心，不仅丰富了保护包的外形设计，更是大大增加了保护包的实用性。

与此前的老版牛仔包相比，新版牛仔包仅仅是在厚度上进行了修改，并准备了共计八款颜色可供选择，除此以外并无额外的改进，算是一次中规中矩的产品改良吧。





DS Lite 宠物主题包

出品：黑角	
编号：BH-DSL09210	
建议零售价：48 元	
评测提供：Wiioh.com	

"《任天狗》系列"一直是女性玩家们的宠儿，不少女性玩家正是因为能够在NDSL上和可爱的狗狗们一同玩耍而专门购买了NDSL主机。现在，黑角专门为女性玩家们准备了这套DS Lite宠物主题包，共有五种款式可供选择，让你更多地感受狗狗带来的乐趣。

今天入手的这款宠物包是以粉色为主色调、并以白色拼色构成的，样式的确非常可爱。在面料选择上，宠物主题包采用了高档尼龙材料制作，色彩鲜艳亮丽，富有光泽。但美中不足的主题包整体较为柔软，无法保证主机在遭受较为剧烈的撞击下依旧能完好无损。在款式设计上，不仅可以将宠物主题包作为腰包使用，更是可以配合附带的锁扣变为挎包使用，适合女性玩家搭配主机和各种服饰。尽管尼龙材质看上去光亮可人，但对于娇嫩的主机表现则显得粗糙，所以这款宠物主题包在内侧使用了和牛仔包一样的黑色绒布材质，细致呵护主机表面。对于材质上的用心，并没有影响设计者着眼于实用性的探求，专门为主题包的内部设计了超大存储空间，不仅可以完全放入一台NDSL主机，还设计有六个游戏卡带收纳袋，除此以外背部的空间还能够放下耳机和备用触控笔等其他周边。





整体上看，宠物主题包是一款偏向于外观设计的保护包，同时兼具较高的实用性，但在保护性能上却稍嫌薄弱，是一款适合日常使用的以携带为主要目的周边产品。



PTP9001



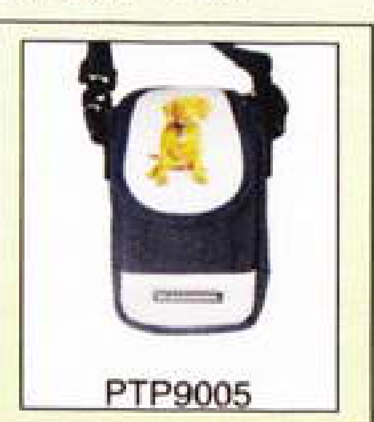
PTP9002



PTP9003



PTP9004



PTP9005

NDS **ASH 远古封印之炎**
ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-

◆Nintendo/MistWalker◆S·RPG◆2007年10月4日◆日版
◆1人◆2Gb◆5800日元◆无对应周边

文 雷伊 美编 紫枫

由《最终幻想》之父坂口博信参与制作，《最终幻想》的美术指导皆叶英夫负责人设，著名音乐大师崎元仁谱写音乐……《ASH 远古封印之炎》从其公布那一天起就注定成为了玩家们关注的焦点。但是，现实总是与愿望有所差距的。尽管《ASH》出生显贵，实际游戏水准却并没有玩家们预想的那么高，在很多方面都存在着明显的缺点。但是，本作其实还是有着很多独到之处的，如果因为刚接触这款游戏时的心理落差而放弃它实在有些可惜。在玩这款游戏的时候，建议大家先为它摘下"大作"的帽子，以体验一款普通S·RPG的心态去面对它。这样，也许你就会发现它并不像外界评价得那么糟糕。

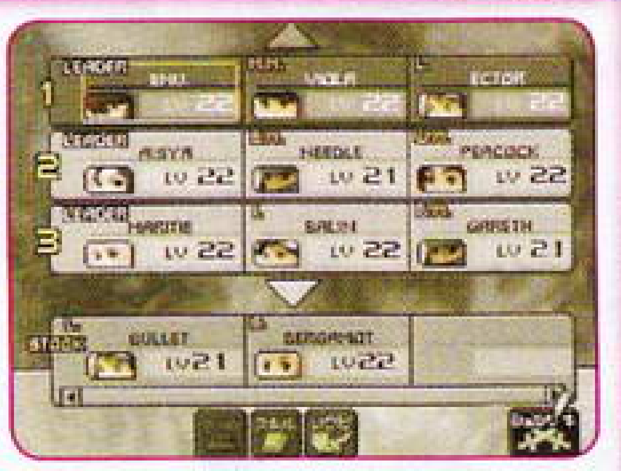


基本系统

操作

和一些传统S·RPG不同，本作的操作基本上都是只能用触控笔来进行的。不管是选择对象还是移动，全部都要用触控笔来完成。除了L和R键在战斗中可以用到外，其他按键在整个游戏过程中用到的机会不多。其中L键用来切换地图的方向，而R键用来调整视角，B用来取消，START键可以跳过动画。同时按下L+R+START+SELECT键可以回到标题画面。

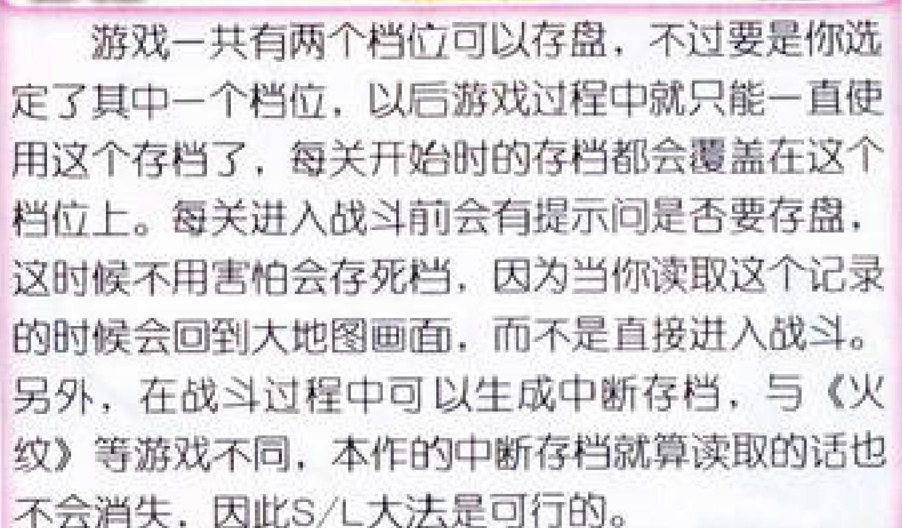
小队编成



进入整备画面后，首先看到的是小队编成画面。每个小队最多可以编入3名成员，基本上都是一位队长加两名灰烬战士的组合，队长级人物无法编入其他小队。在编成小队的时候，要注意前卫和后卫的搭配。每个小队前面会有序列号显示，数字越小，行动顺序就越靠前。像一些会使用辅助魔法的角色可以安排在先行动的小队中，否则让他们最后行动的话，发挥的价值可就没那么大了（特别是在一些BOSS战中）。

存档

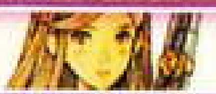
游戏一共有两个档位可以存盘，不过要是你选定了其中一个档位，以后游戏过程中就只能一直使用这个存档了，每关开始时的存档都会覆盖在这个档位上。每关进入战斗前会有提示问是否要存盘，这时候不用害怕会存死档，因为当你读取这个记录的时候会回到大地图画面，而不是直接进入战斗。另外，在战斗过程中可以生成中断存档，与《火纹》等游戏不同，本作的中断存档就算读取的话也不会消失，因此S/L大法是可行的。



召唤

通过召唤灰烬战士来组成小队是本作战斗的一个基础。可以召唤的灰烬战士一共分为7种职业。召唤灰烬战士需要消费ELE（相当于游戏中的金钱），召唤出来的灰烬战士在等级上只比艾夏的当前等级略低，所以不用担心每次召唤出新的灰烬战士就要从头开始慢慢练级（当然，技能的熟练度还是要重新练的）。召唤所要消耗的ELE会根据所召唤灰烬战士的等级发生变化。另外需要注意的是，如果当你手头没有某职业的灰烬战士可以装备的武器防具时，在召唤该灰烬战士时电脑会强制帮你搭配上装备，不过要花的ELE自然也就会增加。

如果不想要某个灰烬战士了，可以选择"复元"（レストア）指令来将灰烬战士变回ELE。在等级相同的情况下，复元一位灰烬战士时拿回的ELE和召唤他时所需要的ELE是相同的。

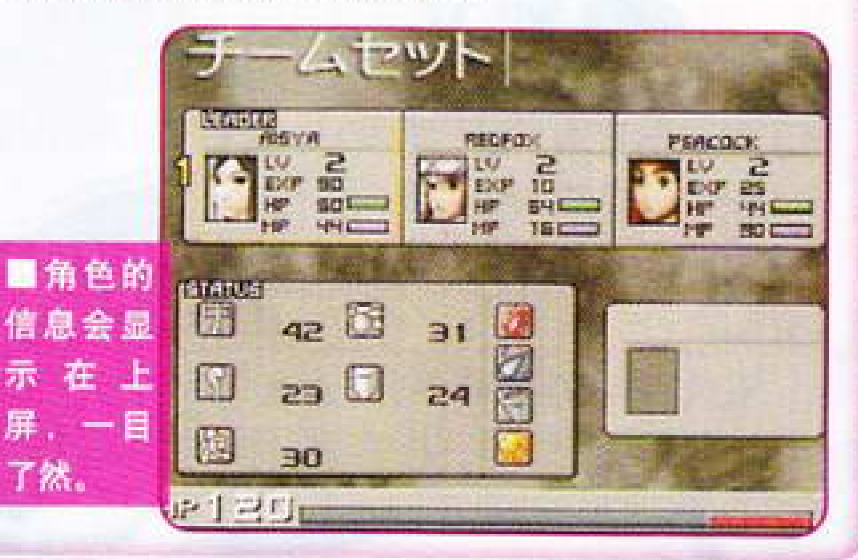


能力状态

在小队编成画面中，NDS上屏可以显示角色的信息和能力状态，能力状态用图标来表示。各图标的含义分别如下：

剑	攻击力，代表通常攻击的能力
盔甲	防御力，代表防御通常攻击的能力
杖	魔法攻击力，代表使用魔法攻击的能力
盾牌	魔法防御力，代表防御魔法攻击的能力
人	速度，与回避攻击的能力和战斗中的行动顺序相关

在能力图标旁边还可以看到一排属性图标，火焰、水流、旋风和土块分别代表火、水、风、土属性。属性后面有时候会有一些符号，如果出现红色的减号，则代表角色对该属性的耐性很弱；出现绿色的加号，则代表角色对该属性的耐性很强；如果没有符号，则代表对该属性的抵御能力普通，不好也不坏。在调查敌人的状态时，属性图标后面有时会出现问号，这代表暂时无法判断该敌人对此属性的耐性。



■角色的信息会显示在上屏，一目了然。

技能

点击“技能”（スキル）画面可以查看每位角色的技能习得情况。技能一共分为4类，其中“特技”（アビリティ）为习得后就会自动发挥效果的技能；“必杀技”（アーツ）为需要消耗MP才能发动的物理必杀技；“魔法”（マジック）为消耗MP发动的魔法系技能；“EX必杀技”（エクストラ）为只有队长才能使用的强力必杀技，不需要消耗MP，但要在战斗画面左下的EX槽蓄满后才能发动。

每项技能都有熟练度的设定，熟练度每上升10点，其对应的等级就会上升一级。毫无疑问，等级越高，那么技能的效果就会越明显。像必杀技和魔法等只要在战斗中不断使用，熟练度就会提高，但自动发动的特技熟练度提升起来就没那么容易自如控制了。下面把技能的熟练度和对应的等级全部列出来。

熟练度	等级	熟练度	等级
10	NOVICE	60	MASTER
20	MIDDLE	70	GRAND MASTER
30	SENIOR	80	ACE
40	VETERAN	90	MASTER LOAD
50	EXPERT	100	GOD HAND

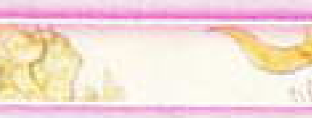
融合

“融合”（エンゲージ）系统是本作中最有特色的一个地方。培养出来的灰烬战士并不是单纯用来战斗的，他们还有着一个重要的作用——与队长融合来提升队长的能力。在与灰烬战士融合时，队长不仅可以提高能力值（有时也会出现部分能力反而下降的情况），而且可以习得灰烬战士们的技能。每位队长最多可以从灰烬战士处学到3样技能，如果要学新的，就要把以前的覆盖掉。需要注意的是，游戏中并不能自由自在地去学会灰烬战士们的任何技能，能够学习的技能是固定的。建议每个队长级的人物都能学一个中级回复魔法，这样打起来就会方便很多。



另外，并不是刚刚召唤出来的灰烬战士马上就可以和队长融合的，在这里涉及到一个默认好感度的概念。如果某位队长一直和同一个灰烬战士在同一队伍中进行战斗，他们之间的好感度就会增加。当好感度达到一定程度后，队长才可以和该名灰烬战士融合。

商店



当剧情发展到一定程度后，在整备画面中就可以从商店购买道具了。商品的种类会随着流程的推进而变化。不过需要注意的是，像复活用的“苏生药”和回复MP用的“エーテル”类道具在商店中是无法买到的，因此平时要注意节约，免得在急用的时候干着急。





战斗系统

AP

AP（行动点数）是战斗中的关键数值，在战斗中几乎任何行动都要消耗它。每个小队的AP值是共用的。在攻击敌人的时候，需要消耗50点AP，而在地图上使用道具或者发动魔法的时候，会消耗10点AP。在每个回合开始时，小队的AP值会得到一定程度的回复。具体的回复量是由队伍中的人物数量决定的，具体回复量等于“小队人数×40AP”。另外，有的战场上会出现白色的AP回复点，调查它的话就可以瞬间将AP回复到最高的150点。

战斗

玩家可以选择3格范围内的敌人来进入战斗。战斗中采用全触控操作，任何行动都必须用触控笔来完成。有的魔法可以对复数对象有效，在使用的时候，只要将触控笔在下屏中划动选中复数对象，就可以使魔法对多位角色发挥效果。在地图上选定攻击的时候，队长周围会出现橙色的指挥范围，位于指挥范围外的同伴在攻击力和防御力方面会有所降低。在敌方行动回合中，敌人会主动攻击我方，注意此时我方成员是无法选择指令来进行反击的，不过在敌人主动挑起的战斗中敌方所有同伴只会行动一次。

当剧情发展到一定程度后，队长级人物可以使用EX必杀技。战斗画面左下方会出现一条EX槽，只要我方对敌人造成伤害或者我方受到伤害，EX槽就会增加，蓄满后就可以使用EX必杀技了。在发动EX必杀技的时候会出现问号图标，如果快速点击就会形成JUST HIT，这样攻击效果就会更加明显。

评价



每个章节或者自由关卡结束后，电脑会给出战斗报告，其中包含了战斗回数、击破敌人数、我方同伴死亡·撤退数、1回战斗最高伤害、1回战斗最高被伤害、技能使用回数（地图）、技能使用回数（战斗）和道具使用回数。另外根据玩家在战斗中的表现，电脑会给出评价，最高为S级，而在战斗中最活跃的一位角色会成为该场战斗的MVP，获得额外的经验值奖励。获得S级评价的话，就有机会得到一些在商店中无法买到的特殊装备作为奖励。为了得到S级评价，以尽可能少的回合数过关是关键所在。

移动





移动的时候也会消耗AP值。在移动的时候，角色的周围会出现不同颜色的格子，格子的颜色分为3种，离角色越远，格子的颜色就越深。移动时需要消耗的AP值会根据格子的颜色发生变化。淡绿色的格子消耗2点AP，中绿色的格子消耗4点AP，深绿色的格子消耗6点AP。在同一回合内进行第2次移动的话，淡绿色的格子就会消失，在第3次移动之后就只有深绿色的格子出现了。所以说如果看准了目标就最好一次性马上移动过去，一点一点地分多次移动是非常浪费AP的。

死亡

在战斗中如果灰烬战士进入战斗不能状态，并且以没有让他复活的状态结束该场战斗，那么在战斗结束后这位灰烬战士就会“脱落”（ロスト），永远离队。如果以队长战斗不能的情况结束战斗，那么他们就会撤退，和队伍中的灰烬战士一起从战场上消失，需要到下一章才会出现。需要注意的是，只要主人公艾夏战斗不能就会立即Game Over，因此在战斗过程中一定要时刻注意艾夏的安全。

自由关卡



在完成某个章节后，有的章节的战场会作为自由关卡供玩家们反复挑战。不过需要注意的是，这些自由关卡并不会一直存在，当剧情发展后以前的关卡就会消失。在剧情章节中出现的宝物，在其相应的自由关卡中依然会存在，可以反复取得。因此如果碰到那些有珍贵道具的关卡，反复打自由关卡也是很有必要的。

等级

无论是队长还是灰烬战士都存在着等级的设定，只要经验值达到一定数量就会升级。本作比较厚道的一点就是，当角色在一场战斗结束后升级时，他的HP和MP就会全部回复满。游戏中人物的等级最高为30级，不同等级段升级需要的经验值是不同的，下面把它们分别列出来。

Lv2～10	100Exp	Lv21～25	250Exp
Lv11～15	150Exp	Lv26～30	300Exp
Lv16～20	200Exp		

有效距离



我方同伴之间，我方与敌人之间都存在着距离的设定，距离的长短由相隔的格子数来决定。在战斗画面中，敌人和同伴头像下方的数字都代表他们与你目前所控制角色之间相隔的距离。这些数字会分为绿色、黄色和红色三种颜色，而数字下的○、△和×代表效果，使用物理攻击和魔法攻击时的效果会根据距离的长短发生变化。距离越远，物理攻击的命中率就越低，但是魔法的命中率并不会受到距离的影响，魔法被影响的只是效果而已。在战斗中使用道具同样有距离的限制，如果发现与使用对象的距离是灰色的×号，那就代表在该距离无法给该对象使用道具。另外，EX必杀技的攻击范围是无限的，只要进入战斗画面，不论距离多远都可以发挥巨大效果。

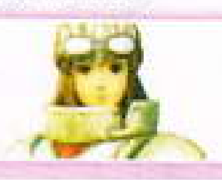
	物理	魔法
○（绿色）	命中率、威力高	威力高
△（黄色）	命中率、威力低	威力小幅下降
×（红色）	通常攻击变为扔石头，必杀技的命中率和威力大幅下降	威力大幅下降



灰烬战士技能一览

战士
（パトラー）

能力比较平均的职业，攻防能力还算不错，也拥有HP回复魔法。不过由于缺乏特别实用的技能，因此到了游戏中后期实用价值会变得很有限。



技能名	分类	习得等级	效果
アタックキャンセル	特技	1	阻止敌人发动技能
ストーンウォール	必杀技	3	对敌人攻击后进入防御状态
ヒール	魔法	6	HP小回复
リベンジスパイク	必杀技	8	将攻击前受到的伤害转化为威力
ウォークライ	特技	10	容易遭到敌人攻击
アイアンウォール	必杀技	13	攻击后进入防御和魔法防御状态
パワースパイク	必杀技	15	威力强大的物理攻击
ライフオーラ	特技	17	HP最大值上升
ヒーラ	魔法	18	HP中回复
デスペラード	必杀技	20	将防御力加算到攻击力上进行攻击

白魔道士
（ホワイトマジック）

在攻击方面基本派不上用场，不过众多实用的回复技能让她们成为队伍中不可或缺的后方支援力量。



技能名	分类	习得等级	效果
ヒール	魔法	1	HP小回复
シェル	魔法	2	小幅减轻我方所受伤害
キュアポイ	魔法	3	回复中毒状态
キュアスリ	魔法	4	回复睡眠状态
キュアブラ	魔法	5	回复盲目状态
リバイヴ	魔法	6	回复战斗不能状态（小回复）
キュアコンフュ	魔法	7	回复混乱状态
キュアパラ	魔法	8	回复麻痹状态
ヒーラ	魔法	10	HP中回复
アクアレイジ	魔法	11	水属性耐性上升
フレアレイジ	魔法	12	火属性耐性上升
シェラ	魔法	13	中幅减轻我方所受伤害
エアロレイジ	魔法	14	风属性耐性上升
アースレイジ	魔法	15	土属性耐性上升
シールドオーラ	技能	17	魔法防御力上升
キュアオール	魔法	18	所有异常状态回复
ヒーラス	魔法	19	HP大回复
シェラス	魔法	20	大幅减轻我方所受伤害

黑魔道士
(ブラックマジック)

擅长攻击魔法的职业，虽然防御力不高，但是可以尽情将他们安排在队伍的后方避免遭受敌人攻击，是队伍中的重要攻击力量。



技能名	分类	习得等级	效果
アクア	魔法	1	低级水属性攻击魔法
フレア	魔法	2	低级火属性攻击魔法
ウインド	魔法	3	低级风属性攻击魔法
クエイク	魔法	4	低级土属性攻击魔法
アクアウエポン	魔法	6	给攻击附加水属性
フレアウエポン	魔法	7	给攻击附加火属性
エアロウエポン	魔法	8	给攻击附加风属性
アースウエポン	魔法	9	给攻击附加土属性
ライフドレイン	魔法	10	吸收敌人HP
アクアラ	魔法	11	中级水属性攻击魔法
フレアラ	魔法	12	中级火属性攻击魔法
ウィンラ	魔法	13	中级风属性攻击魔法
クエイラ	魔法	14	中级土属性攻击魔法
ソウルドレイン	魔法	15	吸收敌人MP
マジックオーラ	特技	17	魔法攻击力上升
アクアラス	魔法	18	高级水属性魔法
フレアラス	魔法	19	高级火属性魔法
ウィンラス	魔法	20	高级风属性魔法
クエイラス	魔法	21	高级土属性魔法

盗贼
(スティーラー)

速度快，移动力高，在攻击的时候还会附带偷盗效果。从技能的效果范围来看属于近战系，可惜的是攻击力和防御力都不高。



技能名	分类	习得等级	效果
スティールアタック	特技	1	通常攻击附加偷盗效果
トリプルブロウ	必杀技	3	进行3次连续攻击
ミラージュ	魔法	6	使用分身术提高回避率
ソウルブロウ	必杀技	9	连续攻击对敌MP造成伤害
スタンスピン	必杀技	11	威力较高的攻击，附带麻痹效果
カウンター	特技	13	阻止敌人攻击并进行反击
デッドリーブロウ	必杀技	14	威力较高的攻击，附带即死效果
スピードオーラ	特技	17	速度上升
トリックスター	魔法	18	提高回避率，ミラージュ的加强版
スピードアクセル	必杀技	20	连续攻击，伤害值由使用者的速度决定

道具士
(アイテマー)

可以在较远的距离外使用道具，并且可以使用各种攻击系道具给敌人造成伤害，要想发挥最大价值就会非常烧钱。

技能名	分类	习得等级	效果
ロングスロー	特技	1	道具的射程增加
アイテムワイド	必杀技	2	使用道具时拥有全体效果
ウエポンセット	必杀技	5	在武器上附加异常状态道具
アイテムビルド	必杀技	8	提高攻击系道具的伤害值
サルベージ	特技	11	战斗后敌人掉落道具的几率上升
ウエポンシュート	必杀技	15	投出武器攻击敌人
ポーションマスター	特技	17	使用回复道具时的回复量提高
アーマーヒール	必杀技	19	消耗防具回复HP

长剑战士
(ロングソード)

物理攻击力不错，并且拥有中距离攻击和范围攻击的必杀技，作为前卫来说比普通战士更值得信赖。



技能名	分类	习得等级	效果
スプレッドアタック	特技	1	通常攻击一定几率全体化
ガードスパイク	必杀技	1	无视敌防御状态给予攻击，可全体
バックスパイク	必杀技	6	长射程攻击，可全体
ダブルアタック	特技	9	一定几率通常攻击变为二连击
ファストスパイク	必杀技	11	连续攻击，可全体
ミラージュ	魔法	14	使用分身术提高回避率
ハードスパイク	必杀技	16	牺牲命中率发动高威力攻击，可全体
ウエポンオーラ	特技	18	攻击力上升
ダンシングブレイド	必杀技	20	进行随机连续攻击，可全体

怪物魔法师
（モンスターマジック）

可以使用各种辅助魔法来弱化敌人和强化同伴，MP较高并且拥有自动回复MP的魔法，适合安排在较靠前行动的小队中。



技能名	分类	习得等级	效果
ソウルリカバー	特技	1	每回合开始时自动回复MP
マジェネレ	魔法	1	每回合开始时自动回复MP
ウェポンレイジ	魔法	1	提高攻击力
マジックレイジ	魔法	1	提高魔法攻击力
アーマーレイジ	魔法	1	提高防御力
シールドレイジ	魔法	1	提高魔法防御力
スピードレイジ	魔法	1	提高速度
シャドウクロー	魔法	6	对敌人进行物理攻击
ウェポンスポイル	魔法	8	降低攻击力
マジックスポイル	魔法	9	降低魔法攻击力
ディスペル	魔法	10	解除所有辅助魔法效果
アーマースポイル	魔法	11	降低防御力
シールドスポイル	魔法	12	降低魔法防御力
スピードスポイル	魔法	13	降低速度
アクアスポイル	魔法	15	水属性耐性降低
フレアスポイル	魔法	17	火属性耐性降低
ソウルオーラ	特技	18	MP最大值上升
エアロスポイル	魔法	19	风属性耐性降低
アーススポイル	魔法	20	土属性耐性降低
シャドウバイト	魔法	21	威力较高的物理攻击

流程攻略

Chapter01 灰の降る祭坛



作战目的：获得米利尼亚腕轮→敌全灭→获得米利尼亚腕轮→击倒フレイムハウンド
宝物：ポーション、ポーション、エーテル

米利尼亚（ミリニア）公主艾夏（アイシャ）准备登基的那一天，巨大的火炎蛇袭击了王宫，除了艾夏以外的其他人都被烧成了灰烬。可以操作以后会有关于移动和AP的相关解说，如果是第一次玩的话建议看一下。学习完教程后发生剧情，艾夏发现父母留给她的遗物“米利尼亚腕轮”（ミリニアの腕轮）并没有在灾难中被烧毁，接下来的目的就是前往那里取得它。

在移动到地图左边的时候发生剧情，原本被烧成灰烬的布鲁尼克（ブルネク）居然复活了——虽然他的身体仍是由灰所组成的。布鲁尼克加入后，作战目的变为击倒所有敌人，之后就是简单的战斗教程了，同样建议看一下。在腕轮周围出现了大量魔物，此时的目的重新变为获得米利尼亚腕轮。在前往腕轮的途中白魔道士会加入，这样小队中的3名同伴就凑齐了。

由于本战中出现的敌人都是火属性的，用艾夏和布鲁尼克的水属性必杀技攻击会比较奏效。

解决完所有杂兵后，BOSSフレイムハウンド出现在腕轮附近，作战目的也随之变更。在BOSS战的时候注意它的全体攻击，如果我方HP不足的话就用白魔道士的全体回复魔法来补血。



用艾夏和布鲁尼克的水属性必杀技对BOSS同样有用。

战斗胜利后，艾夏取回了腕轮，而王宫中那些曾经死去的人们，均化身为灰烬战士出现在艾夏的身边。米利尼亚王宫附近的パルスの村也没有逃过被火炎蛇袭击的厄运。为了找出火炎蛇和灰烬战士的秘密，艾夏和灰烬战士们踏上了冒险的旅程。

CHECK POINT

第一章结束后可以召唤战士、白魔道士、黑魔道士三种灰烬战士。在大地图画面会出现两个选项，其中的“TUTORIAL”是关于游戏的详细教程，里面的讲解对于新手来说非常重要，不熟悉系统的话一定要花时间了解一下。选择另一个选项则会进入下一章继续发展剧情。

Chapter02 炎を追って



作战目的：打倒火炎蛇
宝物：エーテル、苏生药、ポーション

来到パルスの村，村子已经被火炎蛇烧毁，变成了一片废墟。在艾夏决定找出幸存者的同时，火炎蛇也出现在艾夏的眼前。

地图上的黄点代表有人，接近他们就会自动和他

们对话从而得到一些ELE。在右上方的罐子附近可以见到村长加卡尔（ジャッカル），他会把村中代代相传的《秘传の书》交给艾夏，以后队长级的人物在战斗中就可以发动EX必杀技了。与村长对话完毕后，地图左边出现新的敌增援。

BOSS火炎蛇的HP有500多点，在它发动的必杀技中，苍穹之炎是全体攻击，而螺旋之炎和一闪之炎是单体攻击。在战斗前让白魔道士对我方全员使用シェル魔法，这样我方受到的伤害就会少很多。将BOSS的HP扣到一定程度后，它会强制回复全部HP，之后发生剧情。地图右边出现一辆军车，车上下来的人用结界一样的东西封住了火炎蛇的行动。布鲁尼克从他们的穿着判断他们是萨姆尼鲁西亚（サムネルシア）军。萨姆尼鲁西亚军打开封印之箱，原本威风无比的火炎蛇轻易就被他们封印在了箱子中。布鲁尼克推断萨姆尼鲁西亚和火炎蛇之间肯定有着什么联系，艾夏决定跟在离开的萨姆尼鲁西亚军后面去进行调查。在离开村子的时候，村长叫住了艾夏，让村中的战士们陪伴艾夏共同作战。这样一来，过关后就可以召唤盗贼和道具士了，另外商店也可以使用了。此战后大地图上会出现自由战斗关卡，之前打过的战场可以去反复挑战。

Chapter03 铁のからくり



作战目的：追逐输送车
宝物：ポーション、エーテル、古びた首环（オルトリンデカラー）

萨姆尼鲁西亚军似乎朝着青之森前进了。青之森虽然美丽，但是也有众多魔物出没。艾夏曾经听说这里有森之民居住，不过这只是个传闻，已经有数百年没有人在这里见过他们了。

本战的目的是追逐萨姆尼鲁西亚的输送车，只要前往地图左上的指定地点就可以过关。本战开始首次出现AP回复点，调查后可以回复所有的AP值。利用AP回复点可以较有效率地移动和杀敌，非常实用，不过回复点最多只能调查3次。解决完初始的敌人来到地图左侧时敌增援出现，争取利用AP回复点以较少的回合获得罐子中的宝物和消灭敌人吧。

来到出口附近，艾夏见到了一个破烂的铁人，看起来像是最近才坏的。准备调查的时候铁人居然说话了，并准备袭击艾夏，幸好布鲁尼克及时相救艾夏才幸免于难。

战场上得到的装备并不会马上显示名称，而是要在战斗后经过鉴定才会显示。本战中得到的“古びた首环”经过鉴定后为定期回复HP的首饰“オルトリンデカラー”，在游戏的初期作用还是比较明显的，建议通过反复打自由战斗多拿几个。



Chapter04 机导兵とサムネルシア



作战目的：救助萨姆尼鲁西亚军→保护丹并突破青之森
宝物：エーテル、ポーション

赶上萨姆尼鲁西亚军后，发现他们遭到了铁人们的袭击。萨姆尼鲁西亚军的队长表示，这些铁人是机导兵，他们是冲着封印之箱中的火炎蛇来的。

本战的难度比之前提高了不少，机导兵的能力非常高，如果我方能力不够的话很容易陷入苦战。地图上有HP和MP的回复点，多加利用吧。

接近输送车的时候发生剧情。机导兵冲入了车内，输送车发生了爆炸，而火炎蛇也在爆炸中挣脱了封印。萨姆尼鲁西亚军队长在爆炸中抱着一位少女从车上逃了下来，不过由于受到了爆炸的冲击，两人晕倒在了地上。来到地图上的两人附近发生剧情，萨姆尼鲁西亚队长表示自己名叫丹（ダン），他要求艾夏等人保护好自己身边的少女，并加入队伍成为了同伴。作战目的变为保护丹的同时突破青之森。需要注意的是，目前丹的队伍中就只有他一人，所以暂时还是不要让他和敌人交手吧。

达成胜利条件后，出现了一批新的萨姆尼鲁西亚士兵，他们怀疑艾夏等人来自于艾斯辛（エースシン）王国，想要为难众人。关键时刻，丹出来解了围，士兵们对身为第3封印部队队长的丹让火炎蛇逃走的事情感到非常不满。此时，萨姆尼鲁西亚军中出现了一个名叫吉卡文（ジーカウエン）的青年，他同样是萨姆尼鲁西亚军的队长。吉卡文一眼就认出了丹所救的少女就是森之民，丹也没有刻意隐瞒，表示自己原本是奉国王之命将森之民带回国去的，但他自己觉得这样做不够人道，所以准备把少女送回去。



当天夜里，丹在篝火前对艾夏等人说起了火炎蛇的事情。大约在两个月前，萨姆尼鲁西亚和邻国艾斯辛之间因为能够生产魔矿石的ブランの谷归属权问题爆发了战争。在军事上占有优势的萨姆尼鲁西亚军侵入了艾斯辛的领土并逮捕了王族，但就在他们以为已经胜利在望时，发生了谁也想不到的事情。艾斯辛为了挽回败局，投入了前所未有的兵器，那个兵器就是火炎蛇。火炎蛇对萨姆尼鲁西亚进行了毁灭性打击，国土的一半已经烧尽，萨姆尼鲁西亚面临着即将亡国的危险。为了封印火炎蛇，萨姆尼鲁西亚王制作了叫做“封印之箱”的结界装置，这是他们对抗火炎蛇的砝码。不过艾斯辛似乎除了火炎蛇外，还有其他的杀手锏，那就是刚才出现的机导兵。至于火炎蛇为什么要袭击米利尼亚，人们为什么会变为灰烬获得重生，具体原因丹也不知道。在众人交谈的时候，丹身边的

少女醒来了。少女名叫艾米尤（エミユ），住在青之森深处的隐之里。丹表示，萨姆尼鲁西亚国王之所以要找森之民，也许是想利用他们独特的防御能力对抗火炎蛇和机导兵。不过善良的丹认为自己不应该去破坏森之民们的平静生活，所以才决定冒着违反命令的危险把少女送回去。而另一方面，艾夏也决定打开艾米尤封闭的心灵，让她重新开心起来。

Chapter05 森の民



AREA 1
作战目的：突破烧毁的残迹
宝物：古びた战靴（ニーズホッググリーブ）、苏生药

来到森林中的小村，众人发现村子已经被烧毁，看起来像是火炎蛇通过的痕迹。森之民的隐之里就在前面，难道……一阵不祥的预感涌上丹的心头。

本战的目的同样是到达指定地点，地图方面并不大，地图上有两处MP回复点可以利用，所以不要吝啬MP，尽情发动必杀技吧。在打败初期的两组敌人后，道路中央又会出现两组新的敌人，将它们打败后画面上方又会出现两组新的增援。来到指定地点后发生剧情，进入本章的下一个战斗区域。

AREA 2
作战目的：敌全灭→来到艾米尤身边
宝物：古びた手袋（スルーズブレーサー）、エーテル、ハイエーテル、古びた指轮（アクアマリンリング）

众人终究还是慢了一步，火炎蛇已经袭击了村子。丹非常自责，认为是自己把火炎蛇引到了这里。艾米尤在废墟前痛哭，她的哭声引来了魔物，新的战斗随即展开。

地图中央有AP和MP的回复点，注意我方同伴的HP和MP状态是继承AREA 1结束时的，如果不足的话建议去补充一下。敌人中的SHADOW会让我方陷入盲目状态。地图左右两侧一共有4个罐子，合理利用AP回复点可以在拿全宝物的同一回合解决掉敌人。

解决完初期的敌人之后发生剧情，艾米尤暴走，之后要在9回合之内干掉所有新出现的4组敌人。注意敌人是风属性的，如果用艾夏的3级必杀技去打的话反而会帮它们加血。解决完敌人后，作战目的变为来到艾米尤身边。

艾米尤感受到了艾夏有着一颗和自己一样的悲伤的心。森之民的里长决定协助艾夏等人找出火炎蛇四处作乱的原因，并派出了森之民帮助艾夏，之后艾米尤就会成为同伴，而长剑战士和怪物魔法师也可以进行召唤了。由于艾米尤刚刚加入，她的小队中还没有同伴，因此要召唤出两名灰烬战士进一步扩充战力。

AREA 1
作战目的：青之森脱出
宝物：古びた首环（ヘルムヴィーゲカラー）、古びた战靴（ファーヴニルグリーブ）

艾米尤把众人带到青之森的禁断之地，敌人出现。本关的目的是脱出青之森，开始的敌人数量不算多，不过会有增援。当解决完初期敌人或者来到左下的HP回复点附近时会有敌增援出现。本战中那些紫色的洞穴中也会出现敌人，能力不够的话还是不要恋战，边打边向目的地靠近吧。这战中的回复点很多，要善加利用。解决完增援或者靠近左上方的MP回复点时，地图中央又会出现两组增援。

Chapter06 古の憎恶



离开森林再继续前进就是通往萨姆尼鲁西亚的道路了。此时，艾米尤似乎感知到了什么恐怖的东西，它是那样漆黑，那样沉重，恐怖的怪物叫声也在此时传入了众人的耳朵中。



在艾米尤的带领下，众人来到一处神秘的地方，而这里就是恐怖的怪物“古之憎恶”沉睡的地方。布鲁尼克小时候听说过这种怪物，据说它是以人类的憎恨为食粮，已经活了千年。如今，艾夏等人对火炎蛇的憎恨成为了它最好的食饵，古之憎恶エルガムント再次复苏了。



本场战斗中只有BOSS一个敌人，在与它战斗前最好先用白魔道士的シェル减少同伴的伤害。エルガムント有让我方

AREA 2
作战目的：打败エルガムント
宝物：无

陷入中毒和麻痹状态的招数。它最恐怖的地方是行动速度非常快，常常会对我方造成连续攻击。另外需要特别注意的是，在它临死前会对我方展开一次全体攻击，因此要时刻留意我方同伴的HP，免得打到最后前功尽弃。

虽然战斗胜利了，但是エルガムント却没有被消灭。在不断膨胀的憎恨刺激下，它再度复活并从下方的洞穴中逃走了。据说エルガムント每被打倒一次就会获得新的憎恨，并以更强的力量复活。听先人们说，除了封印以外，这个世界上没有完全打倒它的办法。

Chapter07 エンゲージ



作战目的：突破街道
宝物：エーテル、ハイポーション、苏生药

穿过森林，沿着マレア街道往东走数日，就可以来到萨姆尼鲁西亚了。众人在地上发现了太古时代恐龙的化石，布鲁尼克说这附近原本是一片湖，以前经常有考古学者为了揭明古代的谜而来到这里。布鲁尼克半开玩笑地表示等自己的身体变回来后，说不定会隐居起来研究化石呢。

此时，一个自称是机导将军帕缪加兰（パミュガラン）的半人马盔甲男出现在了众人的面前，他说着让众人摸不着头脑的话，表示自己要将历史引向正轨，并派出了机导兵部队来解决艾夏等所谓低等的种族。

本战中的敌人除了机导兵外，还有移动力和攻击范围都很广的炮台，所幸的是炮台的威力不算很猛。在接近右下的罐子时，地图上方出现两组敌增援。



战斗结束后发生剧情，帕缪加兰对布鲁尼克发动了进攻。布鲁尼克在猛烈的冲击下，身体被打得粉碎，最后化为了一颗闪亮的晶石。正当帕缪加兰准备对艾夏动手时，吉卡文出现并留了下来对付帕缪加兰，丹和艾米尤趁机扶着艾夏逃走。不知怎么的，艾米尤看到吉卡文时，似乎有种似曾相识的感觉。

艾夏的身体周围出现了耀眼的亮点，这些亮点就是布鲁尼克的魂魄，它们进入了艾夏的体内，与她进行了融合。以后在整备画面中就会出现“融合”（エンゲージ）选项了，玩家可以利用融合灰烬战士的办法来提高队长的能力。

好不容易甩掉了帕缪加兰，但前进的途中又中了机导兵的埋伏，没办法，只能把它们消灭掉了。本场战斗惟一要注意的就是机导兵的双重攻击，像防御力低的艾米尤等如果与它们距离过近，很有可能会被一击必杀。

来到指定地点后发生剧情。众人发现了一台破烂不堪的机导兵，不过他看起来似乎和其他机导兵有些不太一样。经过调查后，众人发现他体内的控制装置出现了问题，所以才导致了异常出现。艾夏用自己的力量将装置重新接好，机导兵经过重新启动后开始说话了。

Chapter08 未来から



作战目的：突破街道
宝物：无

机导兵的谈吐很风趣，表示自己不会袭击艾夏等人。他的识别代码为XAT500398021，大家可以简称他为库特罗兰（クットロラン）。当艾夏等人问库特罗兰机导兵是否是由艾斯辛制造出来的时，库特罗兰否定了这个观点，并表示自己来自于遥远的未来。

Chapter09 灭びゆく人间



AREA 1
作战目的：迎击游击队→打败所有敌人→迎击游击队
宝物：エーテル、ハイポーション

上一章结束后不能回到大地图，而是会立即进入本章，视角也会从原本的艾夏一方变为未来的库特罗兰一方。人类的游击队侵入了机导兵所在的根据地，此战的目的就是前去迎击。本战我方只有库特罗兰一个人出战，因此他每回合只能回复40点AP，这一点要特别注意。

来到地图中央的时候发生剧情，一组机导兵出现在库特罗兰面前，他们似乎被人改写了程序，使命从原本的消灭人类变为了保护人类，并将前去迎击游击队的库特罗兰当作了敌人。此时的战斗目的变为消灭所有敌人，敌人数量不多，注意AP槽的话可以很容易解决。

来到目的地后发生剧情，库特罗兰发现了3名入侵的人类。人类表示，机导兵创造出来的黑能源已经覆盖了地表，如果不消灭机导兵，那么这个星球就会在不久后死亡。人类利用自然之力召唤出魔物，本章进入第2部分。

AREA 2
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：古びた战靴（スレイプニルグリーブ）、古びた手袋（ゲイルスケプブルブレーサー）、ハイポーション、エーテル

这一区域的战斗比上一区域要难上不少。一开始地图中央有一组敌人，地图四角有4个宝物，初始位置附近就有MP和AP的回复点。解决掉初期的敌人后，未来人类还会先后召唤出两组敌人，注意不要让敌人先去调查AP和MP回复点，否则会对我方非常不利。敌人使用的アクア魔法对我方有较大威胁，如果距离较近的话会被打掉80点左右的HP，所以保险起见要始终使自己的HP保持在100以上。由于库特罗兰没有回复魔法，因此只能用道具来进行回复。解决完所有敌人后，战斗目的变为来到指定地点，到达地图上方就可以过关。

人类利用库特罗兰的疏忽将改变程序的逻辑炸弹投入他的身体，不过炸弹并没有当场爆炸，眼看没有得逞的人类只能逃走了。库特罗兰表示由于黑能源已经失衡，再这样下去星球就会灭亡，不仅人类，机导兵也会无法生存。因此，他们需要回到过去，将时代发展引导向正确的历史。

视点再次回到现代的艾夏一方。库特罗兰表示，机导兵们是利用时空机才来到这个时代的。由于逻辑炸弹的爆发，库特罗兰的程序被修正，所以他才可以不受上级机导兵的命令自由思考。在库特罗兰成为同伴的同时，艾夏决定用自己的双手去改变未来。

Chapter10 火の海



AREA 1
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：苏生药、古びた首环（グリムゲルデカラー）、エーテル

回到萨姆尼鲁尼亚，丹发现这里已经变成了一片火海，难道这也是火炎蛇在作怪吗？库特罗兰感知到了魔物的反应，战斗开始。

本战的地形比较复杂，有的宝物隐藏在障碍后面，需要注意上屏的小地图并按L键转动视角才能够发现，不要漏掉。注意有的宝物如果不立刻去取得的话，就会被敌人抢掉。解决掉一开始的敌人后，地图右边会出现敌增援。解决完全部敌人后，作战目的变为到达指定地点，位置在地图右侧，之后进入下一个战斗区域。



AREA 2
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：ハイポーション、苏生药、苏生药

在过桥的时候会出现怪物增援，注意地图上的那些火焰还会继续变出怪物来，要小心。全部解决敌人后来到地图上方就可以过关。丹认为是艾斯辛造成了这一片惨相，担心国王安危的他决定马上赶往王城。

进入战斗前最好先整备一下，商店中追加了新的商品，建议强化一下装备。

此时的王城已经是一片残砖断瓦，国王不知去向，倒是魔物在此时出现了。一开始地图上有3组敌人，画面左侧有MP和AP的回复点，右边也有一处MP回复点，相对来说比较隐蔽。解决掉右下角的敌人后，右下角会出现一组新的敌人，继续前进的话又会出现两组敌增援。解决掉全部敌人后作战目的变为到达地图上方。

虽然打倒了怪物，但国王还是不见踪影。此时库特罗兰听到了脚步声，赶来的人是萨姆尼鲁西亚将军奎卡撒（クイッカサー）。艾夏对此人并不陌生，因为在她小的时候，奎卡撒曾经作为大使访问过米利尼亚。艾夏将自己国家受袭并准备前来借助萨姆尼鲁西亚王之力的事情告诉给了奎卡撒，奎卡撒表示自己也正在找他，并为艾夏等人打开了王座后面的密道。

Chapter11 エースシンの皇女



AREA 1
作战目的：敌全灭→到达目的地
宝物：エーテル、良质の曲刀（ミスリルシミター）、古びた指轮（ガーネットリング）、苏生药

AREA 2
作战目的：找出牢房的开关
宝物：エーテル、良质の片手剑（ミスリルソード）、古びた指轮（ルビーリング）

奎卡撒推测国王可能带着妻妾和心腹从地下逃走了，艾米尤对这样弃臣民而不顾的国王感到非常气愤，但丹却认为其中肯定有原因，并开始抱怨艾斯辛的诡计。

“火炎蛇不是我们国家的。”一个陌生的声音从牢房里传出。艾夏等人来到牢房前，里面是一个被囚禁的少女。听奎卡撒表示，这位少女是最近被萨姆尼鲁西亚军逮捕的艾斯辛王族。艾夏让奎卡撒把少女放出来，火势开始蔓延到这里了，如果不放她走，她肯定会被火焰吞食。

接下来的目的是打开牢房的开关救下少女。地图上有多处开关，其中只有一处是打开牢门的正确开关，如果按错的话就会出现敌人。正确的开关在地图右边的小间中，调查之后就可以达成胜利条件。

打开牢门后，少女说出了与之前丹所说的截然不同的事情。少女表示制造火炎蛇的并不是艾斯辛，而是萨姆尼鲁西亚。也许是少女的言辞有些过激并触动到了丹所尊敬的萨姆尼鲁西亚国王，丹的情绪开始变得非常激动。他紧紧地掐住少女的脖子，哪怕艾夏和艾米尤再怎么劝说他也无动于衷。最后，艾夏的一个耳光让他停止了疯狂的举动。少女表示要向众人证明萨姆尼鲁西亚国王的丑恶罪行，准备带艾夏去查看证据。不过丹并没有理会，而是选择了与大部队分道扬镳。

少女换好衣服，告诉众人自己是艾斯辛的公主玛莉缇（マリティ）并加入了队伍。玛莉缇把众人带到了地下深处，表示所有的秘密都在里面，而库特罗兰也感知到了大量的能源反应。

Chapter12 地下に潜む炎



AREA 1
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：エリクサー、万能药、ハイエーテル

来到地下，众人发现有许多巨大的火焰从地下升起，库特罗兰表示这是在利用它们升起时所产生的能源。

战斗方面没有特别需要注意的地方，解决掉初期敌人后，地图上方会出现3组敌增援，将它们打败后又会再次出现3组增援。解决完所有敌人后胜利条件变为达到地图右上角。



AREA 2
作战目的：敌全灭→打倒フレイムハウンド
宝物：良质の调合瓶（ミスリルポッド）、良质の双刃剑（ミスリルブレード）、良质の短杖（ミスリルワンド）、古びた首轮（ヴァウトラウテカラー）、古びた手袋（ゲンドゥルブレーサー）

一开始有4组敌人，将它们全部打倒后BOSS就会出现。本战的BOSS和第1章的一样都是フレイムハウンド，不过在实力方面当然已经不可同日而语。它的フェニックス可以一下子打掉我方100点以上的HP，值得警惕。

战斗完毕后，艾米尤感觉到了一种熟悉的沉重感。巨大的能源从地下传来，库特罗兰刚想提醒大家逃走但已经来不及了，地上裂开了一个大洞，艾夏等人坠入洞中。

Chapter13 漆黒の恐怖



AREA 1
作战目的：寻找同伴
宝物：エーテル、エリクサー、良质の骑兵铳（ミスリルカービン）、ハイポーション

来到地图左上方与库特罗兰和艾米尤合流就可以进入下一区域。

调入漆黑洞窟中的艾夏与同伴们失去了联系，此战的目的就是寻找失散的同伴。本战的地图不小，一开始有4组敌人，不过每组只有一个敌人，加上艾夏的能力本来就很强，要战胜它们是没有什么难度的。由于艾夏也是孤军奋战，因此AP值成了很大的问题，幸好地图上有AP回复点可以利用。

在地图右边可以发现倒下的玛莉缇，接近她后发生剧情。害怕漆黑的玛莉缇似乎听到了恐怖的声音，惊惶地推开艾夏独自离开了。地图上出现5组新敌人，

AREA 2
作战目的：在玛莉缇不死的情况下击倒エルガムント
宝物：古びた指轮（オパールリング）、良质の战棍（ミスリルボール）、古びた指轮（アメジストリング）、古びた指轮（エメラルドリング）

来到深处，众人见到了之前交过手的恐怖怪物古之憎恶エルガムント，而过度恐惧的玛莉缇也在它的催眠下变成了艾夏的敌人。

一开始有4组杂兵，前进的话会再出现4组，不过每组还是只有一个敌人，对付起来非常简单。要注意的是不要去和玛莉缇交手，要确保她的生存。

BOSSエルガムント的全体攻击魔法可以对我方造成100点左右的伤害，它的行动速度依然非常快，并且还会使用麻痹和魅惑等异常攻击手段。用火属性的攻击可以对其造成较大伤害，在它濒死的时候会和之前一样使用全体攻击，大约会伤害我方70点左右的HP。

战斗胜利后，エルガムント再次复活并逃走了，玛莉缇恢复了知觉。玛莉缇表示，自己的父亲曾经在黑暗之中被暗杀者无情地杀害，从此她就非常害怕漆黑的环境。也正是因为对漆黑的恐惧，她才会败给エルガムント并被它控制。



在之前与エルガムント战斗的地方，艾米尤发现了一个古老的音乐盒，库特罗兰用自己的能力修好了它，音乐盒奏响了古老的摇篮曲。玛莉缇表示自己在被控制的时候似乎也听到了这段音乐，使她充满恐惧和憎恨的内心感受到了一丝微弱的温暖。根据音乐盒背面的古老文字，众人推断这是王妃赛伦提娅（セレンティア）送给自己儿子的礼物。赛伦提娅是很久以前被毁灭的古王国的王妃，相传她是一位命运坎坷的悲剧王妃，被人嫁祸之后与自己的儿子一起被处死。是王妃的憎恨成为了エルガムント的食粮，让它存活了千年吗？

Chapter14 灭び、そして继承

作战目的：敌全灭→到达指定地点→与传说生物接触
宝物：エリクサー、古びた战靴（クラーケンブリーブ）

在地下，艾夏等人发现了早在远古就应该已经灭绝的飞龙。飞龙与艾夏等人擦身而过，飞向了深处的洞窟，似乎没有袭击他们的念头。

本战中有很多全新的敌人出现，解决掉首批敌人和前进之后，都会有敌增援出现。那种长得像青蛙一样的敌人会偷走我方的东西，非常讨厌。

战胜完所有敌人后，作战目的变为到达指定地点。来到地图上方后发生剧情，此时要和三个传说中的生物接触。这些生物在很久以前都是和森之民们一起生活的，但是随着环境的恶化它们开始不适合与人类生活，所以才离开了森之民，没想到这些原本被认为已经灭绝的生物竟会生活在地下。

在洞窟深处，众人发现了一位名叫加加（ガガ）的老婆婆。加加将艾夏等人带到洞内的某处，那里竟然有5条火炎蛇。加加表示，这个世界是由两股力量相撞构成的，其中之一是代表着破坏和扩张的黑能源，而另外一股力量则是代表着回复和收束的白能源。但是目前，黑能源的过度扩张导致了世界均衡失调，而火炎蛇就是两股力量对流扭曲所产生的。加加和传说中的生物们跳入了火海，以灰烬战士的身分获得了另一种生命。加加告诉艾夏，除非使两股能源的势力再度对等，否则火炎蛇就会一直诞生下去。火炎蛇的诞生是这个星球的意志，艾夏等人的使命，是在星球做出推翻之前的世界彻底重来的决定前，使两股力量重新恢复平衡。化为灰烬的加加和传说生物们融合到了艾米尤的体内，艾米尤继承了加加和传说生物们的力量，增加了很多实用的必杀技，并且以后也可以使用EX必杀技了。

Chapter15 不死



AREA 1
作战目的：到达指定地点
宝物：古びた战靴（スルトグリーブ）、エリクサー

加加的话语赋予了艾夏等人新的使命，众人目前能做的，就是先去追逐火炎蛇，不让它的破坏继续蔓延。

本场战斗的指定脱出地点在地图左上方，战斗没有特别需要注意的地方，只要注意敌增援的出现就可以轻松过关。

AREA 2
作战目的：打倒火炎蛇
宝物：苏生药、エクスエーテル、古びた手袋（レギンレイヴブレイサー）

杂兵方面没有增援出现，不用过于担心。与BOSS火炎蛇的战斗纯属走个过场，它不会主动攻击我方。当把它的HP扣除到一定程度后，它会完全回复HP，之后发生剧情。出人意料的是，火炎蛇并没有袭击艾夏等人，只是默默地逃走了。艾米尤体内的加加表示，火炎蛇是根据星之意志而诞生的不死存在。

回到了萨姆尼鲁西亚城，玛莉缇表示要给众人看萨姆尼鲁西亚的秘密。艾夏万万没有想到，那群冰冷的机导兵们竟然是在萨姆尼鲁西亚城里被造出来的，萨姆尼鲁西亚才是这次战争的元凶。与此同时，城内的警报响起，大批机导兵出现在艾夏等人面前。

本战需要注意的是，如果前进或者全灭初期的敌人之后，有4组敌增援就会在前后方出现将我方包围，这对我方是非常不利的，因此在移动的时候要注意不要让先头部队走得太快。将地图上的敌人全部消灭后前方会出现两组新的敌增援，另外地图两侧的装置如果还会发光，代表里面还会有敌人出现，不可疏忽。将敌人全部解决后，作战目的变为到达地图上方。

库特罗兰表示，机导兵之所以向人类举起反旗，都是因为帕缪加兰将军的出现。制造机导兵需要黑能源，地下工场内一定有产生黑能源的地方。正在交谈的时候，几名突然出现的机导兵趁库特罗兰不注意将他的程序进行了初期化，库特罗兰变为了艾夏的敌人。为了不伤害曾经的同伴，艾夏等人只好选择逃走。在走投无路的时候，地上的下水道口打开了，丹带着艾夏等人逃离了追杀。

Chapter16 秘密



作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：古びた指轮（ターコイズリング）、ハイエーテル



本章结束后库特罗兰离队，另外商店中会追加新的商品，可以前去补充资源。

Chapter17 王の欲望



作战目的：阻止丹→说得丹和吉卡文
宝物：ハイエーテル、古びた首环（グリムゲルデカラー）、古びた手袋（ランドグリーズブレーサー）

丹告诉艾夏，自己在和她道别后在城中进行了调查，调查的结果令他非常震惊，直到现在他还无法相信自己一直以来所崇敬的国王会这么做。跟着丹来到工场深处，众人发现了一位魔道士长正在巨大的装置前抽取黑能源，在给予机导兵能源的同时，火炎蛇也在滚滚岩浆中诞生。看到这里，丹再也沉不住气了，准备找魔道士长问个究竟。

本战一开始的目的是阻止丹。前进后会出现4组敌增援，之后发生剧情，丹发现那个魔道士长其实就是自己所敬仰的萨姆尼鲁西亚国王。国王的目的是掌握整个世界，机导兵就是他所制造的。来到丹所在的位置附近后发生剧情，国王命令丹干掉艾夏等人。由于丹无法违抗圣旨，他只能接受这个命令再次与艾夏为敌，同时，国王还派出了吉卡文来一起来对付艾夏。

丹和吉卡文都不会主动进攻我方。打败丹后他会重新加入。吉卡文的HP有1100多，第一次打倒他他会回复少量HP，之后再打倒他一次才算胜利。战胜吉卡文后，他表现出一副不闻世事的样子，但是当艾米尤提到加加的名字时，他似乎有些意外，然后收起剑离开了。

AREA 1
作战目的：追击萨姆尼鲁西亚王→击破巨大兵器
宝物：古びた手袋（ヘルフィヨトルブレーサー）、苏生药、ハイエーテル、エクスポーション

由于丹的加入，队伍变成了4组，不过目前每次战斗最多只能上3个小队，因此其中一组需要待机无法参战。本战目的是追击逃跑的萨姆尼鲁西亚国王，解决掉开始的敌人和增援后，前往地图右上方就可以进入下一区域。

Chapter18 巨大机导兵、起动



AREA 2
作战目的：打倒ギガンテス
宝物：无

萨姆尼鲁西亚国王召唤出巨型机导兵ギガンテス来对付艾夏等人。在ギガンテスLevel Charge的时候，使用水属性攻击可以让它charge down。因此在与它交战的队伍中一定要有会水属性攻击的人，否则等它蓄满力后，对我方的打击是致命的。经过一段时间后，ギガンテス会进入冷却状态，此时攻击它的话效果会翻倍，是进攻它的最佳时机。

眼看诡计失败的萨姆尼鲁西亚国王想要继续释放黑能源制造机导兵，却产生了新的火炎蛇。这次的火炎蛇在体型上比以往的大了不少，并且无法封印，已经化身为究极的星之使者——火炎龙。火炎龙冲出地面，将周围的大地全部烧成灰烬，国王见状趁机溜之大吉。

AREA 1
作战目的：追击萨姆尼鲁西亚王
宝物：ハイポーション、高价な片手剑（ゴールドソード）、高价な铁拳（ゴールドナックル）



此战的目的同样是追赶萨姆尼鲁西亚国王，战斗方面没有特别需要注意的地方。来到地图右上方的时候发生剧情，大量敌兵出现将艾夏等人团团包围，同伴们为了不让国王逃走，纷纷留下来对付敌兵，让艾夏独自先去追赶国王。

Chapter19 地上へ



AREA 2
作战目的：打倒萨姆尼鲁西亚王
宝物：无

本战只有艾夏一组参加战斗，不过敌人方面也只有萨姆尼鲁西亚王一组。国王身边有两个杂兵，建议先将杂兵打倒后再慢慢对付国王。此战可以说非常简单，用最强招数连续轰炸的话根本不用等到国王出手就可以搞定收工。

战胜萨姆尼鲁西亚国王后，他以自己死了就没人知道封印火炎蛇的方法为幌子让艾夏陷入了迟疑，自己趁机乘坐电梯逃之夭夭。与同伴们汇合后坐电梯回到地面，萨姆尼鲁西亚已经被彻底摧毁。艾夏表示当务之急是要寻找封印火炎蛇的办法，而丹还在对机导兵从未来来到现代的事情耿耿于怀。玛莉缇建议大家跟自己回艾斯辛，艾斯辛人在战争中收集了很多关于机导兵和火炎蛇的情报，说不定会有头绪。

Chapter20 剑士の选择



AREA 1
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：高价な双刃剑（ゴールドブレード）、古びた战靴（ガルムグリーブ）

来到ブランの森，这里是萨姆尼鲁西亚和艾斯辛的国境，艾米尤再次感受到了魔物的存在。

打倒初期的敌人后会出现大量敌增援，继续前进会出现另外4组新的敌增援。需要稍加注意的是增援中的第13组敌人，它们离宝物的位置很近，有可能会抢走宝物。全灭敌人后到达画面右上方就可以进入下一区域。

AREA 2
作战目的：击破エルガムント
宝物：无

吉卡文再次出现在众人面前，他表示刚才的魔物其实是自己召唤出来的。他一直都在跟踪着艾夏等人，目的就是要确认他们究竟能否胜任加加赋予的使命。

在交谈时，古之憎恶エルガムント又出现了，一场恶战在所难免。这次一共要和它发生两次战斗，第一次战斗的时候使用"音乐盒"（オルゴール）会发生剧情，战斗强制结束。在艾夏和玛莉缇的劝说下，赛伦提娅王妃的冤魂从エルガムント体内飘出。由于失去了憎恨的支持，エルガムント开始发狂，战斗继续进行。

此战可以说是到目前为止最困难的一战。エルガムント的攻击非常强劲，而且战斗中还会使用强化技能提高攻击力，如果事先准备工作做得不周全的话很可能会被它一击打倒。建议队伍中能够配备白魔道士，战斗中能够在远处定期为同伴回复HP。

千年恶魔终于倒下了，吉卡文认同了艾夏等人的力量，在加加的感召下，他加入了队伍。

Chapter21 过去が消えれば……



作战目的：敌全灭→打倒库特罗兰
宝物：エクスエーテル、古びた指轮（サファイアリング）

马上就要到艾斯辛了，在峡谷中，众人突然发现了大批机导兵，他们正准备大举进攻艾斯辛，快点阻止他们吧。

解决掉开始的4组敌人后，众人发现了一个有趣的现象。如果将现代的机导兵打倒的话，那么与它们相对的未来的机导兵也会跟着一起消失。帕缪加兰趁艾夏等人思考之际，在众人身边制造了结界将他们困于其中。危机关头，艾斯辛女王带着部队出现为众人打破了结界。

此时会出现4组新的敌增援，战斗继续进行。再将他们解决后，库特罗兰作为敌人登场。他的反击和抵消技能比较麻烦，并且一开始就会主动移动过来进攻我方，要千万小心。战胜库特罗兰后，他的程序再度重启并重新回到了队伍中。玛莉缇的母后艾斯辛女王出现，带领众人进入艾斯辛。

Chapter22 エースシン



AREA 1
作战目的：享受晚宴→打倒火炎龙
宝物：与初始位置右边的骑士对话（エリクサー）、与初始位置前方的从者对话（マキシポーション）、与右边的从者对话（マキシエーテル）

此时商店中会有新物品出售，想要更新装备的玩家可以前去购买。在艾斯辛国王的作战会议上，吉卡文表示由于机导兵都是在上级的命令下行动的，因此只要率先打倒帕缪加兰，那机导兵们没有了领导就和乌合之众没有什么区别了。在之前的战斗中，众人发现了只要打倒现代的机导兵，与之相对的未来机导兵也会消失的秘密。吉卡文曾经听萨姆尼鲁西亚国王说过，在萨姆尼鲁西亚的机导兵工场某处存在着正在制造中的帕缪加兰机体，因此如果可以率先找到它并将其破坏，那么来自未来的帕缪加兰就会消失。虽然想出了对策，但要攻入萨姆尼鲁西亚可没有那么容易。艾斯辛女王建议大家晚上一起留下来参加王宫的宴会，毕竟大家都不是铁打的，也该歇息一下了。另外，艾斯辛女王也表示，自己手中有确保众人能够顺利攻入萨姆尼鲁西亚的王牌。

晚宴过程设计得很有特色，玩家需要像在战场上移动一样与宴会上的人们对话。与个别人物对话可以得到回复道具，不要错过。与库特罗兰、艾米尤和吉卡文、丹和玛莉缇对话完毕后，下一个回合就会发生剧情，火炎龙来袭。与火炎龙的战斗中建议配备一名白魔道士，



并让她定期使用火属性伤害降低的魔法，因为火炎龙会使用令我方火属性耐性降低的必杀技，如果不采取对策那么它的攻击对我方将非常有杀伤力。另外需要注意的是，进入战斗后火炎龙就会使用死之宣告，9回合内如果没有打倒它就算我方失败，用最强的必杀技去轰它吧。

虽然战胜了火炎龙，但它又奇迹般地复活了。无奈之下，众人只能在艾斯辛女王的带领下前往地下避难。

AREA 2
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：エクスエーテル）、高价な调合瓶（ゴールドポッド）、古びた战靴（フェンリルグリーブ）

此时的艾斯辛街道已经被全部破坏，艾斯辛的士兵们也在火焰的焚烧下化成了灰烬战士。就在此时，火炎龙的爪牙又出现了。

本战的地形决定了只能兵分两路从左右两边前进。此战最需要注意的是地图上的有些罐子在调查之后并不会出现宝物，而是会出现宝箱怪。宝箱怪会使用混合属性的强力攻击魔法，并且如果不快速将它们打倒的话，它们就会消失，因此建议最好在EX槽蓄满后再去打它们。打倒宝箱怪后可以得到不错的宝物，宝物的种类是随机的。本战中有宝箱怪的罐子位置具体如下：地图左下、地图右上、右边最上方。本战中的普通杂兵没有特别需要注意的，打倒全部敌人后来到画面上方就可以过关。

战斗胜利后，帕缪加兰又带着机导兵出现了，并准备趁艾斯辛王国陷入混乱之际偷袭艾斯辛。艾斯辛女王带着艾夏等人来到了港口，准备使用她的王牌。

Chapter23 巡洋战舰バルーサ



作战目的：防止敌入侵并全灭敌人→到达指定地点
宝物：高价な双刃剑（ゴールドブレード）、古びた指轮（ルビーリング）、苏生药

艾斯辛女王把众人带到了一艘巨大的巡洋舰上，难以想象艾斯辛竟然能够制造出如此巨大雄伟的战舰，而这也正是女王的王牌，利用它，众人便可以侵入萨姆尼鲁西亚。不过目前巡洋舰暂时还无法启动，需要等魔动炉的压力升高之后才能航行。帕缪加兰又追了上来，并声称自己的历史中并没有这艘战舰的存在，他要在这里抹杀大家，让历史回到他所谓的正确方向。

本关的目的除了要全灭敌人外，还要注意别让敌人进入两侧的船舱。一开始地图下方有4组敌人，可以利用AP回复点在一个回合内将它们解决。消灭初期敌人之后，地图上方会出现4组敌增援，利用AP回复点同样可以在一回合内对它们造成重创。再将它们解决之后，地图下方会有最后两组敌增援出现，不过此时它们已经无法对我方构成威胁了。消灭全部敌人之后前往船舱处就可以过关。

魔动炉终于发动了，战舰即将启航。艾斯辛女王为了能让艾夏等人逃脱阴魂不算的帕缪加兰纠缠，独自留下来对付帕缪加兰，尽管这一去是凶多吉少……

AREA 1
作战目的：防止敌入侵并全灭敌人→到达指定地点
宝物：无

本战大体上和上一战相差不大，不过由于地图上没有AP回复点，所以打起来要麻烦一些。敌人中的SCOUT移动力非常高，一定要注意。打倒初期的敌人之后，地图左上和右上会出现一批增援。将这批增援消灭后，地图右下角会出现大批敌增援，这是本战中最需要注意的地方。因为它们的出现位置离要保护的地点非常接近，如果不事先派队伍在那里守候则后果不堪设想，建议让两名同伴站在要保护位置的格子上这样就更加保险了。再将这批增援击破后，地图上方的保护点附近和地图左下又会出现新的敌增援，全灭之后到达地图中央就可以结束战斗。

Chapter24 空を覆うもの



AREA 2
作战目的：防止敌入侵并全灭敌人→到达指定地点
宝物：无

本区域又是一场保卫战，保护地点在地图下方，可以派一个小队在附近守候。由于本战敌人的增援都在地图上方，所以基本上没有入侵保护地点的可能，

没有必要太过担心。解决完全部敌人后到达地图中央就可以过关。

巡洋舰在飞往萨姆尼鲁西亚城的途中再次遭遇火炎龙，在萨姆尼鲁西亚城的炮台不断对巡洋舰展开猛烈攻击的时候，火炎龙将巡洋舰吸入体内，用自身散发出的白能源保护了众人。虽然巡洋舰最后撞上了萨姆尼鲁西亚领土，但艾夏等人只是遭受了一些皮外伤，可火炎龙却为了保护众人而粉身碎骨。

Chapter25 地をはうもの

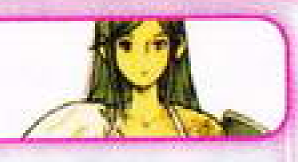


作战目的：移动到指定地点
宝物：エクスエーテル、苏生药、古びた首环（ヘルムヴィーゲカラー）

本关首先要控制艾夏一人去确认其他同伴的安危，确认完毕之后众人一起向萨姆尼鲁西亚城进发。此时的王城已经变成了一座冰冷的机导城，就如帕缪加兰所说的历史上一样。

此战又有宝箱怪出现，位置是左上、右上和中下的罐子。另外本战的目的只是移动到地图最上方，所以无需全灭敌人就可以过关。

Chapter26 密约



AREA 1
作战目的：敌全灭→到达指定地点
宝物：古びた指轮（エメラルドリング）、高价な短杖（ゴールドワンド）、古びた首环（ロスヴァイセカラー）

众人潜入机导城内，城的地下有巨大的黑能源反应。机导工场正在不停运作，摧毁这个工场，别让它再继续制造机导兵了吧。战斗方面没有什么好说的，注意那种体形较大的机导兵被打倒后会复活一次，另外两边发光的装置中也会出现敌增援。消灭所有敌人后来到画面上方可进入AREA2。

AREA 2
作战目的：阻止萨姆尼鲁西亚国王
宝物：マキシエーテル、苏生药、エリクサー

本战中有两处AP回复点，其中上方的回复点附近会出现敌增援，注意不要让它们先把AP回复点用完。来到地图左上方萨姆尼鲁西亚国王所在的位置会发生剧情。

国王为了保持荣华富贵的生活而与帕缪加兰狼狈为奸，他看着自己所制造的机导兵部队，完全沉醉在忘我的境界中。此时帕缪加兰也出现在艾夏等人的面前，他的出现是否意味着艾斯辛女王已经遭到了不幸呢？本战结束后商店中会追加新商品。

Chapter27 仲间



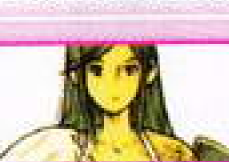
作战目的：打倒萨姆尼鲁西亚国王→敌全灭→打倒巨大机导兵→在丹和库特罗兰生存的情况下全灭敌人
宝物：无

本战一开始需要和萨姆尼鲁西亚国王战斗。国王周围有几组敌兵，其中的魔术师建议先解决掉，否则等后面敌方行动回合时，它们会给我方造成巨大威胁。国王本身的能力非常弱，不过烦人的是他会使用让我方无法使用回复魔法和道具的特技，所以和他的战斗绝对不能打持久战，否则会非常吃亏。

将国王打败以后，帕缪加兰会召唤出新的机导兵，不过这些机导兵都是一人一组的，很好对付。将这些机导兵全部消灭后，帕缪加兰又会召唤出巨大机导兵ギガンテス，和它的战斗要点和以前一样，要使用水属性攻击让它冷却。

打败ギガンテス后，丹被国王催眠，而库特罗兰也被帕缪加兰重新启动，两人再次离队。在不忍心对丹和库特罗兰下手的情况下，艾夏等人决定逃走，吉卡文为众人杀出一条血路，让大家逃往地下。

Chapter28 バランス



作战目的：破坏新造帕缪加兰→与所有同伴对话
宝物：古びた战靴（ファーブニルグリーブ）、ハイエーテル

在吉卡文的带领下，艾夏等人来到了制造帕缪加兰的工场。不要犹豫了，马上前去将它的躯壳销毁吧。

来到地图左上的指定地点，艾夏正要去按下开关将帕缪加兰销毁，库特罗兰突然出现并将艾夏打倒在地。之后的一幕更让艾夏等人触目惊心，库特罗兰为了保护帕缪加兰，将其机体的核心部分组装到了自己的身体里面。也就是说，如果想破坏帕缪加兰，就必须先消灭库特罗兰。

在众人无从下手的时候，萨姆尼鲁西亚国王和帕缪加兰带着大量机导兵出现了，艾夏等人再次被逼得走投无路。帕缪加兰得意地向众人展示他的巨型机导兵部队，如果这些机导兵全部启动，别说人类，就连这个星球也会灭亡。萨姆尼鲁西亚国王启动了大型机导兵，此时的能源完全失去了平衡，巨大的火炎龙从滚烫的岩浆中升起。国王正在得意的时候，却发现自己只不过是帕缪加兰的一颗棋子，在帕缪加兰的目的达到之后，国王被他无情地扔进了岩浆。由于国王的死，之前被催眠的丹也恢复了正常。



之后要做的是与所有同伴对话。面对眼前巨大的火炎龙，艾夏等人并没有露出半点恐惧，他们向星球许诺，一定会为这个世界斗争到最后。“来吧，用你的火焰烧尽我们吧，就算我们变成了灰烬，我们也会作为灰烬战士成为新的力量。”火炎龙喷出灼热的火焰，虽然众人合力抵挡，但终究无法与之抗衡。同伴们纷纷被烧成了灰烬，而艾夏则坠入了脚下的万丈深渊。

Chapter29 绝望



作战目的：突破洞窟
宝物：无

此战只有艾夏一人参战，基本上等于看剧情的一章。地图上一共有5组敌人，不过鉴于本战的战斗目的是来到指定地点，因此完全可以不用理会，只需一直向前冲就可以了。

来到地图上方发生剧情。在失去同伴的艾夏绝望之际，米利尼亚腕轮发出了光芒。有个声音指引着艾夏不要放弃，要勇往直前。星球目前仍没有彻底放弃这个世界，而是把希望寄托给了艾夏。在漆黑洞窟的深处，竟是一方处散发着耀眼光芒的乐土，那里充满着白能源的治愈之力。在那里，艾夏见到了原本已经丧生的艾斯辛女王。女王表示，自己在与敌人的战斗中失去了知觉，当她再度醒来时身体已经变成了灰烬。曾经的同伴们相继出现在艾夏的身边，当然，此时的他们已经都没有了肉体，但即使化成了灰烬，他们也没有悲伤。

艾米尤体内的加加已经预知到了一切。火炎蛇和火炎龙，原本都是星球为了自我恢复而创造出来的，目的就是为了防止世界为了快速发展而疯狂利用黑能源导致能源失衡。火炎蛇们之所以要烧毁一切，就是为了抑制黑能源的发生。它们能将自己体内的白能源寄宿在灰里，然后让有战斗意识的人们化身为灰烬战士获得重生。灰烬战士拥有着星球赐予的力量，他们的使命就是使世界的能源重新保持平衡。火炎蛇和火炎龙并不代表破坏，而是象征着愈合和再生。如今世界上的能源已经崩溃，星球也即将走向灭亡。对于星球来说，艾夏等人是它最后的希望。

剧情结束之后，艾斯辛女王加入队伍，艾米尤、丹、吉卡文和玛莉缇也全部归队。

AREA 1
作战目的：5回合内到达指定地点
宝物：贵矿石の短杖（オリハルコンワンド）、エリクサー、贵矿石の甲胄（アダマンタイトアーマー）、贵矿石の片手剑（オリハルコンソード）、贵矿石石の骑兵铳（オリハルコンカービン）、エリクサー

AREA 2
作战目的：5回合内到达指定地点
エリクサー、贵矿石の刚剑（オリハルコンクレイモア）、エリクサー、贵矿石の铁拳（オリハルコンナックル）、贵矿石の曲刀（アダマンタイトシミター）、贵矿石の片手剑（アダマンタイトソード）

Chapter30 希望



本章的两场战斗无论在地图构成还是作战目的都基本相同。地图很简单，就是一个大的圆形，只要在5回合内到达地图上方就可以过关。虽然敌人数量不少，不过从本章开始我方最多可以同时上场4个小队，因此要对付它们不存在难度可言。两个区域中的宝物数量不少，在拿取宝物的同时不要忘记回合数的限制，争取在全部回收宝物的情况下达成胜利条件吧。

Chapter31 正しい历史



作战目的：打倒帕缪加兰→打倒机导皇帝帕缪加拉巴尔特
宝物：无

本章是整个游戏的最终章，一共要进行两场BOSS战，没有杂兵。首先要面对的是帕缪加兰，与他的战斗要注意的地方不多，只要留意他的弱点属性会经常变化即可轻松战胜他。获胜之后，帕缪加兰变身为巨大的机导皇帝帕缪加拉巴尔特（パミュガラバルト）。

帕缪加拉巴尔特周围有强烈的黑能源护体，艾夏等人的攻击对他完全无效。关键时刻，库特罗兰让众人把它身体里的帕缪加兰中枢破坏掉，为众人赢得了与帕缪加拉巴尔特抗衡的筹码，而库特罗兰自己的生命也走到了尽头。虽然帕缪加拉巴尔特没有遭到致命打击，但他周围的黑能源防护罩已经消失，这样就可以和他正面交锋了。

不愧是游戏的最终BOSS，帕缪加拉巴尔特的实力是之前任何一个BOSS所无法比拟的。一开始不用急着给我方同伴加各种辅助效果，因为一旦进入战斗帕缪加拉巴尔特就会立即使用特技“ブラックミスト”使我方同伴身上的所有辅助效果无效化。帕缪加拉巴尔特拥有很多恐怖的攻击手段，“アッシュブレイク”带有即死效果，如果RP不好有同伴中了即死效果会很麻烦；“ブラックスナッチ”会吸收我方同伴的HP和MP，因此回复MP的道具一定要带足；“マジェスティックスタンド”会回复1000点HP和500点MP，因此和他打持久战是必然的。“ワイブアオト”是一招威力巨大的单体必杀技，所幸的是命中率不算高。他的EX必杀技威力更是惊人，对于HP不足380的同伴来说基本可以一击必杀。另外需要注意的是，他还有令我方同伴陷入各种异常状态的技能，如果不幸陷入了异常状态，要立刻用魔法或万能药进行回复。此外，我方同伴之间的距离不能过远，否则无法互相使用道具的话会非常麻烦。如果有条件的话，可以派一名怪物魔法师不断对BOSS使用降低能力的魔法，这样打起来就相对会简单一些。另外需要注意的是，本场战斗中我方是可以逃走的，因此可以采用各小组车轮战的方法将BOSS磨死。

经过了漫长的战斗，机导皇帝终于倒下了，他体内释放出的黑能源与天空中火炎龙们的白能源相互抵消，世界终于回复了安宁。因为历史的改变，机导城也即将消失。艾夏奋力逃出了机导城，但同伴们却变为了灰烬灰飞烟灭。巨大的火炎龙出现在孤独的艾夏面前，问她想要实现什么愿望。艾夏的愿望是什么，想必大家心里都有数吧。最后就是大团圆结局了，包括布鲁尼克在内的同伴们又重新回到了艾夏的身边，当然此时的他们已经拥有了原来的肉体。艾夏等人成功改变了自己的命运，他们接下来的使命，就是用自己的双手去创造崭新的未来！

看完精美的结局CG之后可以生成一个通关存档，读取这个存档后可以开始二周目游戏。二周目中可以继承上一周目获得的ELE、特殊武器和饰品，而游戏时间和技能的熟练度也会全部继承，还是非常厚道的。

英雄伝説 空の軌跡SC

ソラノキセキSC

本游戏是《英雄传说 空之轨迹FC》的续作，故事紧接前作那出人意料的结局。游戏整体系统基本与前作相同，除了保留原PC版追加的系统，本作还追加了不少独占的新要素，更由于游戏内容非常丰富，破天荒地成为PSP上第一款双UMD的RPG。这里要特别提醒没有玩过前作的朋友，虽然直接从《SC》开始玩并不会遇到什么游戏上的障碍，但对于剧情的欣赏是非常不利的，请务必先把《FC》通关再继续本作的旅程。

PSP 英雄传说 空之轨迹SC
英雄传说 空の轨迹SC
◆Falcom◆RPG◆2007年9月27日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边

文 qyqgpower 编 琉璃 美编 咕噜

STORY

憧憬着成为游击士的少女艾斯特尔，与像兄弟一般生活在一起的约书亚，为了成为正游击士从故乡罗伦特出发，踏上了他们的旅程。

在里贝尔各地两人遇到了众多奇妙的事件，遇到了各种各样的人，当这些事件从点串联到线时，一个足以动摇整个里贝尔王国的阴谋浮出了水面。艾斯特尔一行人在友人的帮助下，突破重重困难，最终成功阻止了这场阴谋政变，而艾斯特尔和约书亚也达成了目标，成为了正游击士。

但就在那天夜里，一直支持着艾斯特尔的约书亚，一起度过了这么多有笑有泪的日子的他，道出了自己的真实身分，自己真正的过去……

"从相遇的那一刻起……就已经喜欢上了你"

"再见了，艾斯特尔……"

少年就这样从少女身边悄然离开，留给少女的，只有少年曾经爱用的一把口琴。

为了找寻离开自己的少年，也为了解开隐藏在他背后的谜团，少女决意继续她的旅程。

操作方法 (默认设置下)

方向键／滑杆	跑动（按住○切换为走动）／选择项目
LR键	旋转视角／翻页
○键	确定／会话／调查／放大地图
×键	取消／快速跳过对话
□键	显示地名／战斗时显示敌人资料
△键	快捷功能键，配合方向键和LR键使用
战斗时	发动Sブレイク技，左上右下分别对应从左到右数4个角色
START键	打开主菜单／跳过动画
SELECT键	切换小地图大小／战斗时开关角色语音

PSP版追加要素

1. 追加战斗语音，PC版没有语音的一些重要角色PSP版都增加了战斗语音。

2. 魔兽手帐和地名收集系统，与PSP版前作的追加要素一样。

3. 最终迷宫可选角色增加，PC版中无法加入的缪拉（ミュラー）和优丽亚（ユリア）可在最终章中加入我方队伍。

4. 增加难度选择，游戏开始时可选EASY，NORMAL，HARD和NIGHTMARE，最后的噩梦难度不推荐初次游戏时选择。



记忆棒中存有前作击破最终BOSS的记录时，开始新游戏后会询问是否读取前作记录，读取后发生以下变化。

1. 开始等级变化，前作等级在35－40时，直接继承，低于35时等级固定为35，高于40时等级固定为40。

2. 初期道具将会根据前作中获得的BP进行奖励，前作获得最高的368BP时，奖励道具是グローブギア，アセラスの药，土坛场マペット和结晶回路“幸运”。

3. 本作任务中获得的道具将会增加。

4. 城镇、路上的NPC的部分对话发生变化，会出现与前作相关的对话。



按下START打开主菜单，包括以下项目：

Status：状态，显示角色状态数值、习得技能、所持金、游戏时间等。
Equip：装备，在这里更换角色装备。
Orbment：导力器设定。在这里装备、更换结晶回路，查看、使用导力魔法等，详见后述。
Items：道具，使用道具，阅读书本等。
Tactics：战术，设定队列和Sブレイク技。
Option：选项，在这里调整一些游戏设定。
Files：保存、读取、删除存档，回到标题画面。

游击士任务

艾斯特尔已经成为了正游击士，当然需要去完成游击士协会分配的任务。游戏正式开始后就会得到“游击士手帐”，里面记载了游戏的大量重要参考情报和游击士任务的状态，当游戏遇到什么问题时首先需要参考的就是这本手帐。在游击士协会的揭示板上可以接到各种不同的任务，在时间限制内完成后可以在协会得到报酬和BP。由于做主线任务时间会随之推进，所以如果要完美达成游戏，应优先完成支线任务。BP也就是游击士点数，达到一定程度时游击士等级就会上升，可在协会得到各种奖励道具。注意任务中的不同选择、完成方法会影响完成后获得的BP。更有一些不在揭示板上出现的隐藏支线任务，详见支线任务攻略。



也就是怪物图鉴，根据不同的地名来列出魔兽的相关资料。魔兽的详细情报会根据遇到过、打倒过、装备有情报功能的结晶回路打倒过这三种情况而有所区别，只有最后那种情况才能得到完整的魔兽情报。



本作的料理系统基本和前作一样，除了给每个料理都配上了图来刺激各位的食欲外，还在大皿料理（制作后当场食用，全体效果）和携带食料（制作后成为道具，可在任意时候食用）两种的基础上追加了攻击食料，可在战斗中扔向敌人造成伤害和特殊效果，直接加成在STR上的特性使攻击食料非常强力，对难缠的敌人使用可以事半功倍。回复型料理习得方法与前作相同，通过在各地的酒场、餐馆点菜、购买并食用新得到的料理道具就能习得，而攻击食料只有从宝箱和某个角色那里才可以得到，第一次得到的时候自动习得。所有料理习得后都可以通过在料理手帐中消费食材来制作。



所有钓竿入手方法	
プログレロッド	第一章开头在定期船中与ロイド对话获得。
マリンスター	第一章在赌场用代币换得。
ビスキスハート	第二章ツァイス市到トラット平原第一张地图的宝箱里。
竹竿	第三章去グランセル北街区北西的民家与ノーチェ对话获得。
刚竿トライデント	第四章支线任务“钓り场探访”报酬
レイクロードⅡ世	第六章在ヴァレリア湖畔与クワノ老人对话后再与ボース市的セシル婆さん对话获得。
アクアマスター	游击士等级达到C时的报酬。

本作新增了钓鱼系统，得到钓鱼竿和诱饵之后就可以在整个リベール王国各处的钓鱼点（水面出现波纹的地方）垂钓，钓上鱼的同时可获得セピス、道具等。钓鱼的操作很简单，在出现红色感叹号的瞬间（注意听音效，等感叹号完全出现就晚了）按○就可以钓上来。不同钓竿有不同效果，能使用的诱饵也不一样，当然钓上来的鱼也不同。“钓鱼手帐”会自动记录与钓鱼相关的所有信息，是钓鱼生活中的不可缺少的参考资料。

商店和设施画面

本作中战斗同样不会直接得到金钱ミラ，买东西需要的钱除了任务获得之外就要用战斗中得到的セピス来换取。在商店画面能换金钱，注意不同地方对不同属性的セピス的汇率是有所变化的，セピス还与升级结晶槽和制作结晶回路有关，不要全换成了钱。本作第八章在王都グランセル的西街区西侧民家中可用金钱购买セピス，对于最后需要消耗大量セピス制作的各种高级结晶回路是最好的补充。



结晶回路（クオーツ）和导力魔法（オーバルアーツ）系统

结晶回路是指使用七曜石碎片セピス制作的回路。和魔兽战斗后得到各属性的セピス可在导力器公房合成各种结晶回路。游戏中也存在需要特殊拿法，不能通过合成得到的结晶回路。

导力器由结晶槽和连接线路组成，白色结晶槽可以放入任意属性的结晶回路，而其他颜色就只能由放入对应属性的结晶回路。本作代替开封系统的是结晶槽等级，强化后可以放入LV2和3的结晶回路，同时EP上限也会增加。把结晶回路装备到结晶槽中能就提升角色能力，增加附加能力。连接线路则是决定角色能使用何种程度的导力魔法的关键，从中心结晶槽出发的一条线路越长，能设定在一起的结晶回路越多，就能组合成越高级的导力魔法，本作的连接线路都有不同颜色标明，非常明显。导力魔法有地、水、火、风、时、空、幻七种属性。战斗中使用敌人弱点属性的导力魔法能让战斗更为轻松。

设定特定导力魔法的方法

1. 从游击士手帐中的魔法表调查特定魔法需要的属性值。
2. 从结晶回路表中查询对应属性值的结晶回路。
3. 将必要的结晶回路放到到同一条连接线路之中，此时就能使用相应的魔法了。



遇敌

在大地图上与敌人相遇即会进入战斗，正面相遇根据各角色的SPD（速度）来决定行动顺序，从敌人背后进入战斗是我方先制，被敌人撞到背后则反之。地图上的敌人到一定距离之内才能观察到，装备“天眼”之类的结晶回路不仅可以增加视野，还会在小地图上增加显示敌人位置的红点，非常实用。

知己知彼，百战不殆

本游戏的敌人往往带有各种特性，如果能根据弱点、特性来进行攻击则能事半功倍，所以装备“天眼”等带有情报功能的结晶回路并多用□键查看敌人资料是非常重要的一环。

NPC参战

有时根据剧情会有NPC角色来参加战斗，NPC角色玩家无法控制，轮到行动时会自动行动，如果NPC角色死亡的话就会立即GameOver。战斗中要注意保护和回复，战斗结束后NPC角色HP自动全回复。

AT战斗系统

本作采用的AT战斗系统根据角色采取的行动和SPD值来决定行动顺序，左边有AT条指示角色和敌人的行动顺序，头像的右边会有奖励图标出现，在此时行动就会产生相应的奖励效果：

10 50	HP回复10%、50%
10 50	EP回复10%、50%
10 50	CP回复10%、50%
!	攻击、魔法和回复的效果1.5倍
10 50	攻击和魔法产生的伤害增加10%、50%
	夺取对方的セピス

夺取セピス的奖励比较特殊，根据hit来计算得到数量，所以使用hit多的技能可大量获得。也要注意敌人如果在这个状态攻击我方，我方的セピス就会减少。

战斗指令

攻击：进行通常攻击，如果指定的目标距离大于角色的移动力＋射程，就只进行移动。
移动：移动到指定位置待机，能较快地轮到下一次行动，可用来回避敌人的一些范围攻击。
アーツ：使用导力魔法，选择魔法后选择目标或者释放地点，注意魔法需要经过驱动（咏唱）时间后才能发动，可在AT顺序中看到实际发动的时机。
クラフト：战技，每个角色都有各自不同、个性鲜明的クラフト，不仅有攻击性的，也有辅助和回复性的クラフト。发动クラフト需要消费CP，CP在战斗中进行攻击、受到伤害就会慢慢积累。当CP在100以上时可使用Sクラフト，消费全部的CP，在CP200时使用将发挥最大的威力（如果不是攻击性的Sクラフト，则会有追加的辅助效果）。
道具：使用回复道具和料理道具。
退却：逃跑。

关于Sブレイク

Sブレイク需在战术菜单中预先设定。CP在100以上时可以随时发动，不受行动顺序的限制，除了夺取AT奖励外更有紧急援护的作用，非常实用。发动Sブレイク的方法见操作说明里提到的快捷方式，也可以用左右方向键选择角色按○来发动。

チェインクラフト（连锁战技）

本作新增的一种可2—4人一起发动的战技，越在后面发动的角色能得到越多的补正效果，消耗越多的CP，因此在最后选择攻击力较强的角色能造成更大的伤害。发动时敌人必须在参加的所有同伴的射程内，AT奖励只计算初始发动者回合的效果，例如初始发动者回合是Critical奖励，那么连锁战技中全员造成的伤害都将是1.5倍。

	第一人	第二人	第三人	第四人
必要CP	20	30	40	50
攻击力	X1.0	X1.1	X1.2	X1.3
攻击范围	无加成	+1	+2	+3

详细流程攻略



序章 乙女の决意

艾斯特尔（エステル）从グランセル城中舒服的床上醒来，发现自己在约书亚（ヨシュア）和父亲的房间里。看到手中的口琴，回想起前一天晚上约书亚的所言所行，她冲出了房间。房间外遇到了谢拉轧德（シェラザード），她告诉艾斯特尔，她的师傅、也就是艾斯特尔的父亲刚才去了空中庭院。去最西侧，艾斯特尔遇见了她的父亲——卡西乌斯（カシウス）。他在艾斯特尔开口前就点明了发生的事：约书亚已经走了。艾斯特尔对于约书亚身分的疑问也得到了回答：一个名为“身食らう蛇”的组织（以下简称结社），遵从“盟主”的领导，在暗中操纵世界，约书亚曾经是这个组织的成员。而此次政变毫无疑问与此组织有关，约书亚也因为在受到暗示、没有自觉的情况下将游击士协会的各种情报泄露给他们，成了事实上的帮凶。卡西乌斯在5年前的那天就知道约书亚总有一天会离开他们，艾斯特尔却一直被蒙在鼓里，伤心地离开了庭院。悲痛之中的艾斯特尔竟然产生了约书亚是先走一步回家了的奇怪念头，搭上了定期船。

正当艾斯特尔在定期船的甲板上消沉的时候，一名操着方言、看起来有点轻浮的绿发青年上前来搭话。他自称是七曜教会的一名巡回神父，名叫凯文·格拉哈姆（ケビン・グラハム）。凯文察觉到了艾斯特尔的异样，提议护送她回家。移动时可以按□键显示地名与所在方位，迷失方向时可以活用。进入市内后从南面的エリーズ街道方面前往ブライト家方面。家中自然是空无一人，艾斯特尔也认清了残酷的现实。谢拉轧德、卡西乌斯接到了凯文在下船前的联络赶到了家中。艾斯特尔决定阻止“身食らう蛇”的阴谋并找回约书亚，卡西乌斯表示了赞同并鼓励。伴随着“银の意思”那激动人心的旋律，壮大的冒险拉开了序幕。

2个月后，从艾斯特尔在レマン自治州峡谷地带的ル＝ロックル训练场磨练自己的技艺已经过了3个星期。清晨，她就已在与阿奈拉斯（アネラス）练习武技。吃完早餐后演习就要开始了，上楼回自己的房间拿好装备，下楼与库鲁茨（クルツ）和阿奈拉斯会合。





演习に向けての准备

库鲁茨交给两人新型战术导力器和一些初始道具（继承记录的奖励也在此时获得）。与フィリス对话获得料理手帐、初始料理和材料。与ロベルト对话，获得一些关于导力器的知识，别忘了在他这里合成结晶回路并设置导力器，至少需要设置一个回复魔法。出门后去西侧与库鲁茨对话，开始综合强化训练任务。

综合强化训练

演习任务是遗迹探索，地点在パルスタール水道，目的是回收最深部的“机密文书”，任务开始前获得魔兽手帐。遇见第一个敌人时可选完全的战斗指导还是只对连锁战技进行解说，自己根据情况选择。进入下一场景后中央有



一个开关，左右分别对应两边的桥。右桥那侧的场景是一些宝箱，左桥是正路，推荐先走右边将宝箱回收，注意金色的豪华宝箱打开时会遇敌。此迷宫除了刚才的开关之外，其他有左右选择的开关无论选哪边都是连接同一座桥。从左桥一路打开开关走到最深处，库鲁茨作为“敌方特务”挡在两人的面前，BOSS战开始。库鲁茨会使用提升物理防御的方术，推荐魔法攻击为主。打败库鲁茨后自动回到宿舍，准备好好休息迎接第二天的训练。在回自己的房间睡觉之前，建议先做好准备，购买道具，强化结晶槽，合成结晶回路。调查自己房间的床休息。

真夜中の袭击事件

半夜时忽然有奇怪的声音，选择“すぐに起きる”BP加成。原来有人前来袭击训练基地。下楼发现库鲁茨受了伤，得知可能是名为“猎兵团”的佣兵集团前来袭击，除了游击士协会与佣兵的对立之外，更有可能是结社在暗中操纵。话音刚落从窗外冲进来一名猎兵，战斗开始。敌人攻击力较高，チャージ带有气绝效果，注意回复即可。这场战斗输了虽然也能继续剧情，但胜利有BP加成。窗外又进来一名女猎兵，使用催眠烟雾弹让两人睡了过去。醒来后艾斯特尔发现自己和阿奈拉斯在サントクロワの森中，身上的装备也都被取走了。选择“袭击してきた猎兵团”BP加成。两人决定先回宿舍查看情况。调查帐篷获得一些道具，帐篷可作为回复点使用。在森林中一边寻找装备一边前进，装备天眼结晶回路可以有效回避敌人。到有一块看板的地方就是出口，出去就是BOSS战，此处会出现选项，建议先回收所有的装备再开战。BOSS就是那名女猎兵，以远距离攻击为主，我方咏唱时必定会使用威力较小的中断攻击，这点可以拿来利用，一名咏唱并让她打断，一名集中攻击。胜利后女猎兵再次使用催眠烟雾弹逃走，并留下了库鲁茨已经被抓住的信息。

真夜中の袭击事件②

回到宿舍，映入眼帘的是血迹中库鲁茨折断的枪。调查血迹、折断的枪、被破坏的通信机、被撕掉地图的揭示版、破碎的窗户、厨房的桶。通过以上的线索推理，选择“新たな据点に移动した”BP加成，猎兵团应该是移动到了拿人质与外界对峙比较有利的地方。此时昨晚得以逃脱的ロベルト回到了宿舍，从他口中得知グリムゼル小要塞是可能作为据点的地方。注意去二楼那个原来锁住的房间回收“赌博师ジャック1卷”，集齐可在最后换取最强武器。前往グリムゼル小要塞，从门口的足迹艾斯特尔推断出人数并不多，救出是完全可能的。内部结构并不复杂，解除门锁即可前进。二楼有一个全黑的房间，往右上方前进获得“暗视ゴーグル”，让任意一人装备后可看到周围情况，但遇敌时未装备者处于黑暗状态，如果没有人装备的话遇敌时就是漆黑一片，只能逃跑。左下是一个宝箱，右下是出口。去四层的路上可以拿到“认证ユニット”，走到头在机械前使用（△+R）即可解开门。回复装置门后就是BOSS战，做好准备。战前选择“联络をする必要がない”BP加成。BOSS的普通攻击伤害500左右，攻击加成后700左右，带有很强的击飞效果，近身攻击可能比较困难，但建议不要离太远，防止他咏唱即死魔法。当他HP低下时会进行回复，建议将CP蓄满，HP低下后连续攻击并用Sクラフト一口气击破。打败他后门后竟然传出了2人的笑声，原来另外两名猎兵是卡尔娜（カルナ）和古拉茨（グラッツ）前辈装扮的，而刚才击败的猎兵就是库鲁茨。这就是本次集训的最终训练：体验真正的危机状态并成功突破。艾斯特尔和阿奈拉斯的综合强化训练圆满结束，准备第二天返回リベール王国。

在リベール的某处，被派到帝都袭击游击士协会，以拖延卡西乌斯行动的道化师康帕奈尔拉（カンパネルラ）刚返回，在与被称为“剑帝”的男子的交谈中，提到了“他”至今仍旧行踪不明。而魏斯曼（ワイスマン）教授的《福音计划》也将正式启动，前所未有的危机即将到来。

另一方面，エレボニア帝国的边境上，一名黑发的少年在墓碑前肃穆。约书亚与空贼卡普亚一家一起，各自怀着自己的目的，结伴前往リベール王国。





第一章 忍び寄る影

凯文和优丽亚（ユリア）大尉在封印区画最底层进行调查，这些古代ゼムリア文明产物留下的各种线索让凯文有所感悟，推测这些装置的作用可能是通往女神至宝之路的“门”，打开门的是被称为“福音”的黑色钥匙（导力器），这条路的尽头可能就会有辉く环的线索。

一方面，艾斯特尔和阿奈拉斯回到了グランセル，在游击士协会向埃尔南（エルナン）报告情况（BP2+14 2000ミラ）。谢拉轧德和阿甘特（アガット）也回到协会，他们正在全国各地调查结社的情况，分配给艾斯特尔两人的任务就是协助他们的调查。这里要选择谢拉轧德或阿甘特作为固定同伴，不影响流程，只影响部分剧情和对话，选择自己喜欢的角色吧。

ルーアン支部の应援

这里选择谢拉轧德作为同伴，阿甘特和阿奈拉斯决定去ボース支部帮忙。送别两人后，去西侧大厅购买飞行船票，遇见エレボニア帝国和カルバード共和国的两位大使正在争论，陪同的缪拉（ミュラー）让双方冷静了下来。从他口中得知奥利皮埃（オリビエ）还在リベール王国。买好票出门到亭子处办乘船手续，前往海港都市ルーアン。船上听谢拉轧德提到ルーアン正在举行市长选举。去二楼与ロイド对话可获得钓鱼手帐和钓竿ブログレロッド，四处转悠一会儿后船内播报会通知到达ルーアン。ルーアン的协会负责人约翰（ジャン）拜托

两人调查“亡灵”：有报告称在ルーアン各地，晚上都有人目击到了可疑的白影，考虑到可能与结社有关联，两人接受了任务，需要到三个地方去打听情报。

揭示板增加支线任务



来たれ食材ハンター
《绀碧の塔》の写真摄影
ヴィスタ林道の手配魔兽
メーヴェ海道の手配魔兽

白い影の调查

在赌场可用100枚代币换取《赌博师ジャック2巻》，别错过了。去南街区正南方的仓库与レイヴン组织的成员打听情报，路上会遇到ロイド教你钓鱼。レイヴン的成员提出要打听情报可以，但得先过过招再说，也作为上次武术大会的复仇战。三人并不强，但会回复战斗不能状态，尽量用范围攻击将他们同时消灭，本场战斗的AT奖励很多，注意调整AT顺序。打败后得知他们中有一名叫ベルフ的成员有过目击经历，他吓得躲在家里不敢出来。去东侧市长家南面的民家，上楼听ベルフ描述幽灵的情况（往东北方向飞走）。通过北街区北方的メーヴェ海道来到マーシア孤儿院，原来被烧毁的房屋已经完全重建了。从泰蕾萨（テレサ）院长那里得知是波利（ポーリィ）看到了白影，但她和其他小朋友们正在マノリア村上学。眼看天色已晚，艾斯特尔一行决定去迎接他们。来到マノリア村的南边，原来日曜学校的老师就是凯文，回到孤儿院，一番寒暄后听波利他们讲述白影的事情（往东飞走）。回到ルーアン去南市区，经过アイナ街道南下来到エア＝レッテン的关所，与ハーン队长对话，上楼与隧道前的ニクス对话获取白影情报（往北飞走）。下楼遇见刚到リベール的铃（レン）一家人。集合三处情报后回到游击士协会，刚进门就看到来这里采访市长竞选的奈尔（ナイアル）和多罗西（ドロシー）。原来又有目击情报出现，而且多罗西还拍到了白影的照片。此时有人慌张进来说市长竞选的两派人员在大桥上争执了起来，记者们当然马上冲了出去，艾斯特尔一行也前往协助仲裁。诺曼（ノーマン）派的指责波尔托斯（ポルトス）派，认为幽灵事件是他们搞出来的鬼。正当双方的情绪不断激化时，一名金发青年坐船从桥下出现，奥利皮埃又以这种出人意料的方式登场并化解了双方的矛盾。回到游击士协会，经过分析目击情报，选择“白い影の去った方角”BP+3，发现飞行方向指向的竟然是ジェニス王立学园，决定要去当地去调查。由于奈尔还要做市长竞选的报道，就拜托多罗西与艾斯特尔一行一同前往。

揭示板增加支线任务




日曜学校の讲师
クローネ（山卡）の手配魔兽
アイナ街道の手配魔兽

白い影の调查②

从北街区通过メーヴェ海道→ヴェスタ林道来到ジェニス王立学园。迎接众人的是库洛泽（クローゼ）一行，获得コリンズ学园长的许可后，大家决定分头在学园内展开调查。艾斯特尔和库洛泽负责调查学生间的传闻，必须要打听的四个人是：女子宿舍二楼的フラッセ和レイナ，本馆一楼人文科教室的ミック，本馆二楼揭示板前的パトム。在讲堂的舞台上会发生事件，可别错过了。回到学生会室后总结获得的信息，决定前往旧校舍调查，正在此时艾斯特尔却亲眼看到了窗外的白影，吓昏了过去。

白い影の调查③

艾斯特尔醒来之后一行人来到旧校舍，发现门上夹着一张奇怪的卡片，给出的第一条暗示是“虚ろなる炎”，进入后调查惟一一个没有点着的烛台，得到暗示“南を向く生徒”，调查一楼北方第一个教室最里面向南的桌子，得到暗示“落ちたる首”，调查二楼南面庭院中断裂的花台。得到的钥匙在一楼南面锁住的门处使用，进入地下迷宫。回复装置之后就是BOSS战。BOSS虽然攻击力较高但速度并不快，咏唱大范围魔法时建议用技能打断，以火和土属性魔法主攻即可。迷宫本身没有机关，死路尽头都是宝箱，全部回收之后再去下一层吧。第二层进房间后注意有同样的BOSS战。最后到达回复点前，给物理攻击为主的角色装备防止暗黑的饰品后进入房间。白影的正体果然不是什么幽灵，而是“身食らう蛇”组织的执行者NO.X，怪盗绅士布鲁布朗（ブルブラン），他在这里使用新型福音导力器进行了远距离投影试验，而他个人的目的是为了夺取库洛泽——也就是库洛迪亚公主。大家当然不会让他轻易得逞，他见状打开门，放出遗迹的守护者ストームブリンガー挡在了众人面前。4个杂兵先不要急着击破，防止提升敌人全体的能力，而且还会被重新召唤出来，首先全力攻击BOSS。BOSS的主要攻击范围较大且带黑暗效果，但攻击力并不高，注意回复即可，强力全体攻击的咏唱时间极长，我方可以将它轻松打断，击破BOSS后剩下的杂兵用全体攻击一网打尽即可。战斗后布鲁布朗展示了他真正的实力，完全不依靠任何古代遗物就用影缝将众人行动封住，正当危机之时，奥利皮埃与他一番关于“美”的辩论将气氛缓和了一些，多罗西等不住自己走了进来，无意间用闪光灯将影缝破除。结社的实验已经完成，布鲁布朗也就很知趣地从众人面前离去。

回到协会报告经纬后获得报酬（BP5+3 5000ミラ），由于担心结社在各地开始活动，大家决定前往人手较缺的ツァイス支部。奥利皮埃当然会跟着一起去，库洛泽也递交了休学申请，想助艾斯特尔一臂之力。





第二章 荒ぶる大地



布鲁布朗将福音导力器交给了银发男子，汇报实验情况后两人发现有人在偷听，多弓レイヴン的三人醉酒回来，两人也不想暴露身分，迅速消失在了黑暗中，偷听的人原来是凯文神父。



出发前揭示板增加了支线任务

凄腕ギャンブラー急募

除了此任务外，还有两个隐藏任务需要在出发前做掉，详见支线任务攻略。

接受了大家的送别后，艾斯特尔一行人坐上了飞往ツァイス的セシリア号。上船后与奥利皮埃对话两次获得《賭博师ジャック3巻》，与其他两人对话后过一会儿就到了ツァイス。没想到一下船就发生了地震。到游击士协会，雾香（キリカ）立即为众人分配了任务：调查这奇怪"地震"的真相。几天前ヴォルフ砦发生相同地震时，附近的ツァイス市却没有任何震感。



揭示板增加支线任务

盗まれた看板
特別训练への参加要请
新型导力铳のテスト
カルデア隧道の手配魔兽
トラット平原の手配魔兽

トラット平原北方有一座红莲の塔，与剧情和分支任务均无关联，可以在适当时候进去回收里面的宝箱，能遇到大量シャイニングポム，可帮助快速提升等级。

『地震』の调查

先去西南侧的ラッセル公房见提塔（ティータ）和拉塞尔（ラッセル）博士，拉塞尔博士对福音导力器的研究也有了一定的进展。听到大家要去ヴォルフ砦调查时，他想到了一个能派上用场的装置，准备在大家调查的这段时间内做好。在去ヴォルフ砦之前，先去中央工房B1→カルデア隧道，与门口附近的ルーディ对话得知有一身黑色装束的人曾经在这里出现过（此对话关系到BP奖励）。通过城镇南方沿トラット平原道向东面移动来到ヴォルフ砦。与这里的队长和士兵们对话可获知地震前几天有奇怪的男人曾经出现过，也是一身黑色装束。最后向ベイス队长交代一下相关情况。众人刚走出ヴォルフ砦时，ベイス队长跑出来叫住了大家：セントハイム门那边也发生了局部地震。

『地震』の调查②

来到セントハイム门，与一旁宿舍仓库里的タルパウド副长对话，得知比起之前的地震，这次强度更大，时间更长（选择"その两方"BP加成）。到最顶层找到チェスリー询问奇怪人物的事，回到一楼去食堂与タミィ对话，得知那名奇怪的黑衣男子竟然从城墙上消失了。

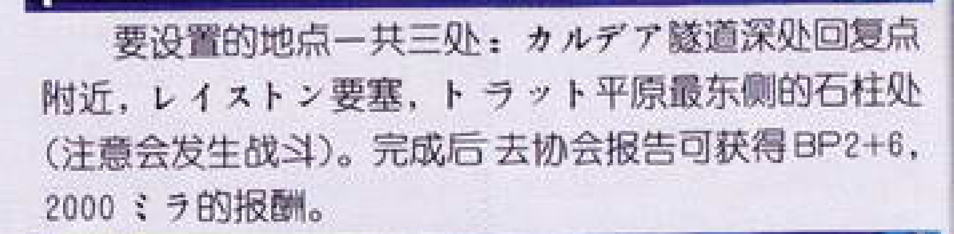
『地震』の调查③

回到协会报告情况，拉塞尔博士和提塔已经做好了七耀脉测定器，让众人到三处去进行设置以探测与地震密切相关的七耀脉。提塔加入队伍，需要选择剩下的同伴，以后随时可以到二楼去交换同伴。



揭示板增加支线任务

部品探知
のぞき魔の击退
トラット平原の手配魔兽②



军用路の手配魔兽

要设置的地点一共三处：カルデア隧道深处回复点附近，レイストン要塞，トラット平原最东侧的石柱处（注意会发生战斗）。完成后去协会报告可获得BP2+6，2000ミラ的报酬。

『震源地』の调查

回到中央工房五楼的演算室，レイストン要塞发生了地震，地震是由扭曲后的七耀脉集结到一点处造成的。结合3处测定器传来的数据，测得的震源地是"エルモ温泉"（正确选择BP加成），大家决定立即前往现地调查。通过トラット平原道南下来到エルモ村，这里已经发生异变：温泉的水沸腾了。拿到钥匙后前往村子北方温泉的源头，洞穴内有定时喷出蒸汽的地方，碰到会减少HP，看准时机走过去。第三个场景最南面有一处没有沸腾的温泉，可在里面恢复HP和CP，BOSS战前回复一下吧，最后前往东北方出口。地震的罪魁祸首果然就是那名黑衣男子：执行者NO.Ⅷ痩せ狼 瓦尔塔（ヴァルター）。他使用福音导力器操控七耀脉活性化装置造成了这一连串地震，并到处留下目击情报引诱艾斯特尔一行调查。BOSS战开始，敌人是アビスワーム×5和パラサイトプリマ×3，前者风属性弱点，攻击力虽然不高，但由于数量很多，且会全体攻击，建议站在一起以风属性魔法主攻，也方便回复。看到我方如此轻松就将魔兽打败，瓦尔塔顿时被激怒了，一击就将众人打得动弹不得，不屑一顾地自说自话要去追捕漆黑の牙——也就是约书亚。艾斯特尔不甘心就此罢休，艰难地站起来挡在瓦尔塔的面前，正当瓦尔塔要了结艾斯特尔时，仁（ジン）及时赶到化解了危机。从言谈中可以看出瓦尔塔和仁似乎是旧相识，和雾香也是熟人。瓦尔塔自己的实验任务已经完成，就没有纠缠不休，离开了洞窟。回到游击士协会，获得报酬（BP6+2，5000ミラ）。瓦尔塔、仁和雾香原来是"泰斗流"的同门弟子，瓦尔塔6年前离开道场后被结社看中，成为了执行者。

地震事件就此告一个段落，完成新型导力引擎开发的中央工房和拉塞尔博士将继续对福音导力器进行解析研究，艾斯特尔一行则接受军部的协助邀请，准备前往下个目的地王都グランセル。





アルセイユ号来到レイストン要塞进行引擎换装，优丽亚大尉和卡西乌斯的精彩对决引来阵阵喝彩。此时要塞外不远处里夏尔的原副官卡诺奈（カノーネ）在进行秘密侦查。

揭示板增加支线任务：宿泊客の搜索，在出发前完成吧。前往飞行船港口办理乘船手续，前往王都グランセル。船上与众人对话，从仁这里得知瓦尔塔堕入武术黑暗面、将自己的师傅杀死后井离开道场，而雾香正是师傅的女儿。到达目的地后来到游击士协会，埃尔南（エルナン）推测军部的邀请是关于在エルベ离宫举办的三国不战条约调印式，关系到机密因此需要军部的负责人来现场说明。正在此时，离宫方面来联络说有一名走失的儿童在他们那里，但找不到她的监护人。大家决定在军部的人来之前先完成这个任务。

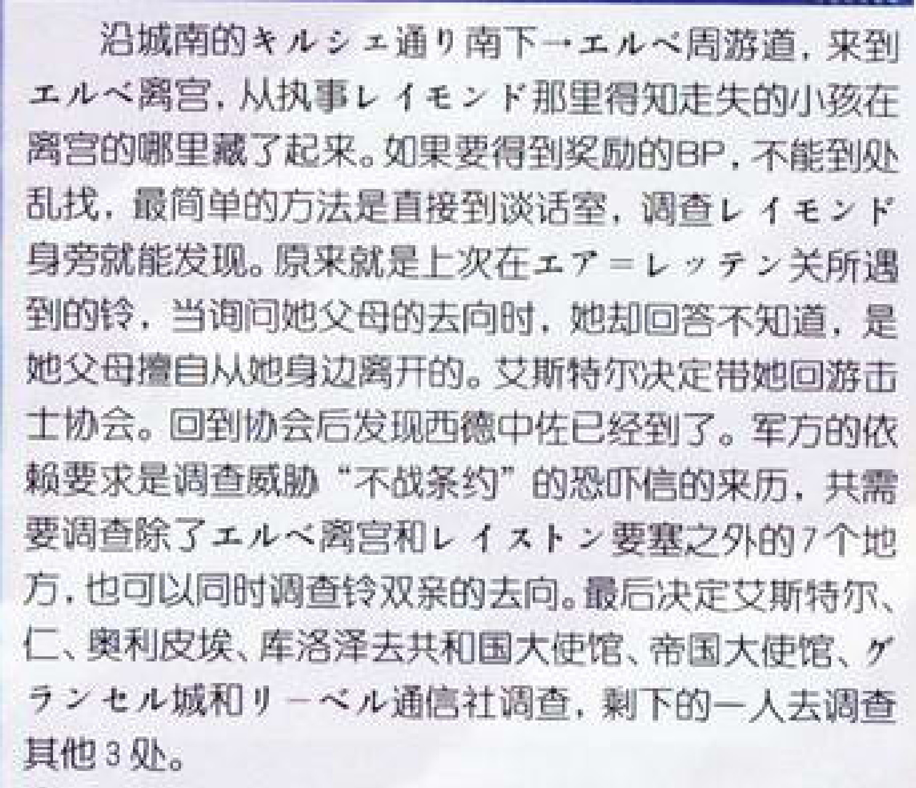


揭示板增加支线任务



エルベ周游道の手配魔兽
地下水路の手配魔兽

エルベ离宫の迷子



沿城南的キルシェ通り南下→エルベ周游道，来到エルベ离宫，从执事レイモンド那里得知走失的小孩在离宫的哪里藏了起来。如果要得到奖励的BP，不能到处乱找，最简单的方法是直接到谈话室，调查レイモンド身旁就能发现。原来就是上次在エア＝レッテン关所遇到的铃，当询问她父母的去向时，她却回答不知道，是她父母擅自从她身边离开的。艾斯特尔决定带她回游击士协会。回到协会后发现西德中佐已经到了。军方的依赖要求是调查威胁“不战条约”的恐吓信的来历，共需要调查除了エルベ离宫和レイストン要塞之外的7个地方，也可以同时调查铃双亲的去向。最后决定艾斯特尔、仁、奥利皮埃、库洛泽去共和国大使馆、帝国大使馆、グランセル城和リーベル通信社调查，剩下的一人去调查其他3处。



揭示板增加了支线任务



消えた展示品

胁迫状の调查 ＆ エルベ离宫の迷子②

去东街区南面的共和国大使馆，上楼找エルザ大使，得知カルバード共和国方面犯行的可能并不大，エレボニア帝国方面为了在调印式上得到新型引擎也不太可能是恐吓信的发出者，而铃的双亲并没有来过这里。去北面的帝国大使馆，缪拉看到奥利皮埃十分生气，不过为了先调查恐吓信的事情，就由缪拉来引见大使。ダヴィル大使坚决否认帝国方面犯行的可能性，铃的双亲也没有在这里出现过。出门后别忘了去左边的房间与ネイザン对话得到《赌博师ジャック4卷》。接下来前往グランセル城，上二楼往西去资料室与ヒルダ夫人对话，得知王城内有人犯的可能性很小，铃一家人虽然来过王城，但那是她双亲离开之前的事了。向东上顶层去女王宫见アリシア女王，得知国内的军扩主义者有犯行的嫌



疑，但也不能否认其他势力的可能性。リベール王国为了解决クロスベル自治州（铃一家人的故乡，位于帝国和共和国之间）问题，才在这内乱刚刚平息的时期推行缔结不战条约。出城后前往西街区南面的リーベル通信社，奈尔推测是有人为了取乐才这么做，但并没有其他新的情报。回到游击士协会，推测结社不太可能与此事件有关联，另一方面，铃一家人的名字没有出现在飞行船乘客名单中，选择“そんなはずはない”（BP加成），因为第一次见面时铃一家人亲口说是乘飞行船来的，可能登记时使用了假名。晚上，铃和艾斯特尔同处一室，谈论了一些关于约书亚的事情。

视点一转，阿甘特（一开始分支中没选的角色）和阿奈拉斯在ラヴェンヌ废坑调查特务兵残党，但奇怪的是里面空无一人，只找到一份名为《オルグイユ开发计划》的文件，正当两人查看时特务兵包围了过来。轻松击败他们后，执行者No.0 道化师 康帕奈尔拉出现在两



人面前，他告诉两人某地的“茶会”已经要开始后就神秘地离开了。正当两人查看被破坏的“特务兵”残骸时，凯文出现说明了这些是结晶回路驱动的人型兵器。

在西ボース街道，约书亚与卡普亚一家完美配合，消灭了大量人形兵器。约书亚推测这些人形兵器是为了引开军方的注意力。

第二天，艾斯特尔向西德中佐提交调查报告后，果然传来了情报部特务兵残党的消息。出门后铃和提塔前来迎接，决定先回游击士协会。到达后获得报酬（BP3 3000ミラ），众人获取另一方面的调查情报后，忽然发现铃不见了。

揭示板增加了支线任务



地下水路の手配魔兽②

此任务获得奖励 BP 的条件是不与埃尔南对话获得提示。按顺序前往以下地点：东街区的百货店→东街区西北面的历史资料馆→南街区钓公师团本部调查左边的鱼拓→西街区的咖啡店バラル与老板对话（别忘了与旁边的人对话获得“赌博师ジャック5卷”）→东街区正西侧的冰淇淋店与ソルベ对话→去北面的空港，遇见送别缪拉的奥利皮埃，铃也出现在众人的身后。

呼び出しの手紙

回到游击士协会，刚要进门时铃交给艾斯特尔一封信，信中让艾斯特尔单独到グリューネ门的アーネンベルク去与“他”见面，铃也说交给她这封信的是约书亚。往グリューネ门方向前进，上城墙见到的……（视点回到グランセル，迪南公爵被卡诺奈一行胁迫。）竟然是凯文神父。

お茶会への出席

选择“2人を始末するための罠”（BP 加成），果然立即有敌人袭来。ボートシーカー×2，物理防御较高，用魔法可以轻松解决。从闻讯赶来的士官口中得知



离宫被武装集团袭击，但已经被西德中佐击退，正在周围进行追击。赶回グランセル，在门口遇见迪南公爵的管家飞利浦，一起回到游击士协会。刚进门就看到埃尔南昏倒在地，在二楼的其他人也都昏迷不醒，此时阿甘特（或谢拉轧德）和阿奈拉斯赶到，阿奈拉斯前往通知离宫的守备部门。正当众人为“茶会”到底指的是什么烦恼时，吉克前来带路。建议去西街区之前先做好充分准备，装备防毒饰品。通过西街区来到波止场，立即发生了战斗，看样子所谓的“茶会”应该就在前方。来到波止场尽头，卡诺奈已经等在那里。她准备胁迫公爵继承王位，并救出里夏尔。击败挡路的特务兵后，导力战车オルグイユ已经被启动。オルグイユ驶向王宫途中，被王室亲卫队——优丽亚大尉率领的装甲部队挡住去路。没想到オルグイユ竟然搭载有停止周围导力并维持自身行动的福音导力器，把亲卫队轻松消灭。凯文神父拿出在前作市长事件中缴获的古代遗物，把它破坏的同时并将所有的导力注入了福音导力器，让它停止了运转。优丽亚大尉加入队伍。オルグイユ防御较高，我方应用火属性之外的魔法和提升STR后的物理攻击作为主攻手段。它的主要攻击手段伤害在1000左右，当它伸出炮管准备オーバルキャノン时，我方是无法将其打断的，移动到范围以外回避、使用完全防御魔法和技能、或保持HP在2500以上均可。卡诺奈不甘就此罢休，与众人决死一战。技能主要包括广范围的毒弹乱射和麻痹弹乱射，之前装备的防毒饰品能起到作用，麻痹对于魔法为主的角色来说不解除也没关系，埋设的地雷受到攻击或一段时间后都会爆炸，离远即可，她最强力的技能会造成2000以上的伤害，我方的HP保持2500以上比较安全。

公爵顺利救出，铃却不知去向，询问时卡诺奈她却大笑起来：自己竟然被那样的小孩给利用了。铃在房顶上表明了自己的真实身分：执行者No.ⅩⅤ，歼灭天使。所有的恐吓信，给卡诺奈、凯文和艾斯特尔的信都是她一手炮制，她的“双亲”也 只是结社制造的自动人形。她召唤出パテル＝マテル回收福音导力器后，离开了现场。

里夏尔说服卡诺奈不要再做这种傻事，她也准备配合调查说出实情。协会方面，首先获得几个任务的报酬（エルベ离宫の迷子：BP2+5 2000ミラ，レンの搜索：BP2+3 1000ミラ，お茶会への出席：BP4+3 5000ミラ）。众人分析事件后，艾斯特尔决定要把铃从结社中解救出来，就像5年前卡西乌斯解救了约书亚一样。凯文也正式亮明了自己的身分：七曜教会 星杯骑士团（负责古代遗物的调查与回收）守护骑士，所以他才会持有回收来的那根杖，被派遣到リベール的目的则是为了调查封印区画中的辉く环。此时接到联络，ボース地方出现了空贼团的残党，众人决定前往ボース地区，而阿奈拉斯则与库鲁茨一行结成调查结社据点的队伍。

揭示板增加了支线任务



キルシェ通りの手配魔兽

前往飞行船港口登记出发。出发前，奈尔叫住了艾斯特尔。多罗西在ボース时正好在飞空船被夺取的现场，她递给了艾斯特尔一张惊人的照片

……

更换 Disc 2

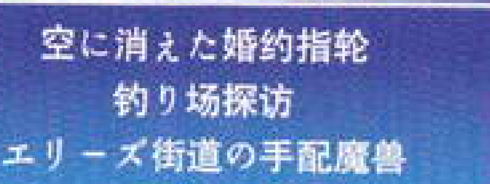




时间往前回溯，当多罗西还在空贼砦采访时，约书亚和卡普亚一家正准备进去夺取飞空船。进房间后发生战斗，获得山猫号の起动キー，前往空贼砦的最深部，发现山猫号，调查时被士兵发现。战斗后缪拉也赶到现场。这场战斗ジョゼット战斗不能也不会Game Over，不必去管她，缪拉很强，特别是单体3000左右的ブレードダンサー威胁很大，一定要保持约书亚的HP在3500以上。本战的关键在于用魔法灵活调整AT奖励的对象，让有利奖励都集中到约书亚身上。两人经过战斗互相认出了对方的真实身分，此时飞空船准备完成，约书亚跳上船消失在了夜空中。

艾斯特尔看着照片独自一人在船顶长吁短叹，谢拉轧德过来安慰鼓励了她。与船上的所有同伴对话后飞空船要在ロレント市作一下停留，但外面忽然起了很大的雾。异常的浓雾让大家觉得这可能是结社的另一场阴谋，决定前往游击士协会。爱娜（アイナ）委托众人调查雾的范围有多广。





揭示板增加支线任务

空に消えた婚约指轮
钓り场探访
エリーズ街道の手配魔兽
ミルヒ街道の手配魔兽

雾の范围调查

在ミルヒ街道方面出口北侧的民家二楼与セーラ对话获得《赌博师ジャック6卷》。前往三处街道：エリーズ街道、ミルヒ街道、マルガ山道进行调查，走到雾消失的地方即为调查完成。去艾斯特尔家，谢拉轧德谈起自己与艾斯特尔一家相遇的经过：12年前她还是杂技团的一员时，艾斯特尔就已经和杂技团的大家混得很熟，某天谢拉轧德送艾斯特尔回家时认识了卡西乌斯和蕾娜，8年前决心成为正游击士也是因为卡西乌斯的原因。调查完回城报告后获得报酬（BP3 2000ミラ），此时库拉乌斯（クラウス）市长慌张地来到协会，说到处有市民突然昏睡不醒。从教会秘传的苏醒药也不起作用来看并不是毒或疾病引起的，为了调查原因，前往有昏睡人员出现的民家进行访问。



揭示板增加了支线任务



迷い猫の搜索

昏睡事件の调查

前往四个地方调查：居酒屋二楼与エリッサ对话，市长家二楼与ミレーヌ夫人对话，西边出口北侧的民家二楼与マギー婆さん对话，西边出口南侧民家与フリオ和エウリ对话。完成后回协会与爱娜对话报告情况，四处证言的共通点选择“目击者の有无”，黑衣女人出现地点发生的事选择“ルックが昏睡した”（两个选项关系BP加成）。为了加强戒备，仁和阿甘特抓上奥利皮埃准备晚上进行巡逻，让四人先回家休息。半夜艾斯特尔听到有开门的声音，到阳台和各个房间进行确认，在一楼发现是谢拉轧德醒了，与她谈到照片的事情，并检讨了一下两人各自的心情，谢拉轧德似乎也在烦恼着什么。

バーゼル农园の安全确保

第二天，回到游击士协会，得知军队会来协助戒备，但雾的浓度越来越高，范围也越来越大，为了协助バーゼル农园和マルガ矿山的人避难，兵分两路前往救助。女性一行前往农园。沿ミルヒ街道南下来到バーゼル农园，刚进门就听到那种奇怪的铃声，从雾中出现了魔兽。敌人回避很高，物理攻击几乎不可能打中，我方咏唱虽然会被打断，但不用顾忌，全力使用地属性魔法攻击吧。进屋搜索家里的人，但全家人都已经昏睡了过去。艾斯特尔感到非常自责，谢拉轧德的一番话让她醒悟过来：就算自己还不成熟，但也正因为如此，也为了保护大家，更要昂首向前。凯文突然出现，原来他也收到昏睡事件的调查命令来到了ロレート，他自愿留下来看护一家人，艾斯特尔一行则返回游击士协会报告。游击士リッジ回到了协会，从他口中得知在



ミストヴァルト的方向听到了那种铃声，接下来当然要去那里调查。



揭示板增加支线任务

翡翠の塔の手配魔兽
ミルヒ街道の手配魔兽②

“黑衣の女性”の追迹

沿エリーズ街道南下来到ミストヴァルト，由于大雾加上本身视线就不好，注意方向。由于一直北上会发生剧情，建议先将周围的宝箱回收。前进到森林深处时，在一声清脆的铃声之后，雾瞬间变得很浓，当雾稍微散了一些时，众人发现周围已经不是刚才的地方。这是一个无限循环的迷宫，场景切换时会传来铃声，向铃声逐渐变清晰的方向前进。要得到奖励BP的话不能走太多无用的场景（会有提示并自动回到原来的森林中），建议先保存一下。如果要回收宝箱并在限制内走出迷宫的话，先以北东北东前进，众人发现铃声越来越清晰，此时一直向北可发现宝箱，回收宝箱后立即向东，然后北、东就能回到原来的场景。全员装备防混乱、睡眠的饰品做好准备。继续前进发现セルベの大树被镶嵌进了福音导力器，周围不断地有雾涌出，铃声过后从雾中出现了大量魔兽。注意观察敌人特性：ザックーム魔法吸收，ジュボッコ物理吸收，アルラウネ物理攻击无法命中，且会打断我方魔法咏唱。先用地系范围魔法将アルラウネ消灭，并趁还没有再召唤出来前用魔法猛攻ジュボッコ，最后再用普通攻击消灭ザックーム。

随着一声铃声，大家再次进入了黑衣女性布下的结界。艾斯特尔回到了“自己家”中，令人惊讶的是父亲卡西乌斯和已经过世的母亲蕾娜竟然都在家中……这是已经逝去、充满幸福的每一天。上楼调查约书亚的房间发现上了锁，回到一楼询问父亲得知那里是一个仓库，钥匙由母亲保管，出门询问母亲得知钥匙在两人房间（卡西乌斯所在的房间）的床旁柜子里，打开仓库找到了一把口琴，到左边的阳台上吹起星の在り处时，艾斯特尔意识到了这只是一个梦，自己还有必须回去的地方。与记忆中的母亲告别后，艾斯特尔把剩下的两人也唤醒。幕后黑手执行者No.Ⅵ 幻惑の铃 露西欧拉（ルシオラ）竟然就是八年前谢拉轧德在杂技团中的那位姐姐，使用福音导力器产生的雾作为干涉人类梦的触媒，通过她铃声的诱导可以产生无比真实的梦境，像其他执行者一样，完成实验的她也悄然消失在众人面前。

各地昏睡不醒的人都苏醒了过来，雾也随之消散。在协会获得报酬（昏睡事件の调查：BP3+6 4000ミラ，バーゼル农园の安全确保：BP1 1000ミラ，“黑衣の女性”の追迹：BP5+3 5000ミラ）后，艾斯特尔把照片给大家看后表明自己要努力查明结社真相的态度。

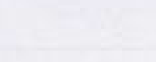




第五章 守るべきもの



露西欧拉在翡翠の塔顶部进行调查，这些塔是和王都地下封印区画联动的设备塔（デバイスタワー），为连接表里的第二结界。船上康帕奈尔拉透露他申请到了红の方舟グロリアス的使用许可。教授和レーヴェ正一起进行最后的实验，他们面对的那个影子究竟是什么，又是什么让它如此惊讶？



揭示板增加支线任务

怀かしのレシピ
デアセトの秘药
矿山の委任状

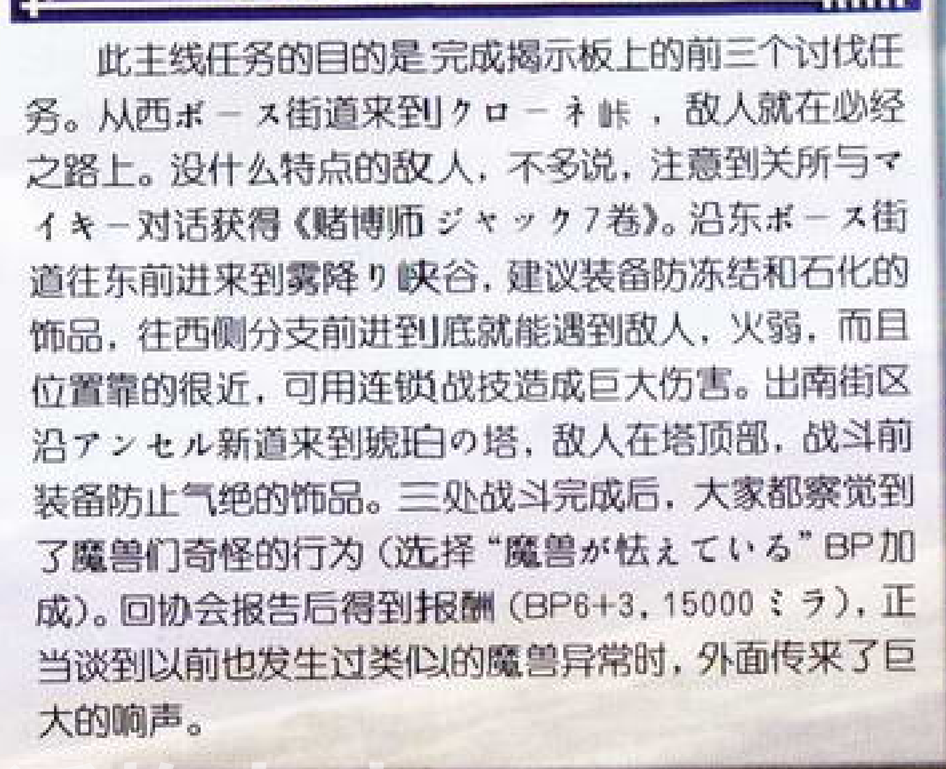
完成ロレント地方的任务后，坐飞空船前往原来的目的地ボース。在自己的工房里，拉塞尔博士给卡西乌斯解释了福音导力器引起导力停止现象的原因：把其它导力器产生的导力完全吸走。但在它本身内部完全没有积蓄这些吸走的大量导力，从引起各种奇怪现象的新型福音导力器也可以推测出这只是一个终端，因此卡西乌斯拜托拉塞尔博士开发阻止福音导力器运作的工具。在船上惯例与所有同伴对话后到达ボース市。来到游击士协会，路古兰（ルグラン）老人欢迎了大家，最近ボース周围有不少凶暴的魔兽出现，大家帮忙进行击退。



揭示板增加支线任务

クローネ（山卡）の手配魔兽
雾降り峡谷の手配魔兽
琥珀の塔の手配魔兽
帝国大使の依赖
消えたお娘样
珍味の调达

手配魔兽の一齐退治



此主线任务的目的是完成揭示板上的前三个讨伐任务。从西ボース街道来到クローネ峠，敌人就在必经之路上。没什么特点的敌人，不多说，注意到关所与マイキー对话获得《赌博师ジャック7卷》。沿东ボース街道往东前进来到雾降り峡谷，建议装备防冻结和石化的饰品，往西侧分支前进到底就能遇到敌人，火弱，而且位置靠的很近，可用连锁战技造成巨大伤害。出南街区沿アンセル新道来到琥珀の塔，敌人在塔顶部，战斗前装备防止气绝的饰品。三处战斗完成后，大家都察觉到了魔兽们奇怪的行为（选择“魔兽が怯えている”BP加成）。回协会报告后得到报酬（BP6+3，15000ミラ），正当谈到以前也发生过类似的魔兽异常时，外面传来了巨大的响声。

古代龙の袭击事件

出门一看竟然是一条巨大的古代龙盘踞在了ボースマーケット上，而银发青年也在一旁。前作中作为罗兰斯少尉潜伏在王国军中的他，其实是执行者NO.Ⅱ 剑帝里昂哈尔特（レオンハルト），也正是被其他执行者称为罗威（レーヴェ）的人。罗威乘坐龙飞走后阿甘特十分激动地追了出去。为了解救困在市场里的人们，选择“まずは役割分担を决める”（BP加成），分头行动。ボース市内还没完全平静下来，ラヴェンヌ村竟然又受到了古代龙的袭击，众人决定前往营救。通过西ボース街道来到ラヴェンヌ村，与果园被毁现场的ライゼン村长对话。得知龙向北飞走，阿甘特应该也往北追去了。从北面的ライゼン山道往废坑前进。镜头一转来到废坑深处，罗威与阿甘特的对话中提到了10年前的袭击和阿甘特战斗的理由：阿甘特只是为了填补内心的空虚、从痛苦中逃避才不断的战斗。阿甘特终究不敌罗威，被他一击斩断了自己的巨剑，当罗威要痛下杀手时，提塔挡在了他的面前。提塔表明自己守护阿甘特的坚定意志的同时，摩尔干将军的飞空船也前来援助，罗威为了收集进一步的数据操纵古龙离开了现场。

回到ラヴェンヌ村，从将军口中得知10年前的百日战争中，阿甘特的妹妹米夏成了交战的牺牲品，当时负责村子防卫线指挥的就是摩尔干将军。年幼的阿甘特把一切都怪罪到了自己身上，直到现在都没有找到心灵的归宿，仍旧被自己所束缚着。艾斯特尔提议协助军队调查有关龙的事件。出门到一旁的阿甘特家中，提塔留下来照看他，其他人则回游击士协会等待军队的联络。在协会里，听梅贝尔市长谈起阿甘特10年前责问她父亲的事。王国军方面也来了联络，第二天准备进行古龙的捕获作战，大家则作为观察员在飞空船上待机。阿甘特醒来后，给提塔讲了10年前米夏的事情，也反省了自己逃避的行为，提塔的一番话让他幡然醒悟，决心无论发生什么事都要向前迈进，直到找到自己认可的答案。

古代龙の追迹

如果要买道具可以去旅馆，准备完后前往国际空港搭乘アルセイユ号。听完龙捕获作战的讲解后，是自由行动时间，在舰内与众人对话后侦查艇捕捉到了龙的身影，作战正式开始。攻击艇的麻醉弹如雨滴般倾泻在了飞龙身上，飞龙终于体力不支坠落到湖上。当众人出船舱查看时，龙头部的福音导力器突然发动，飞龙腾空离去。アルセイユ号以新型引擎全开的速度追赶飞龙，但飞龙进入雾降り峡谷，失去了踪影。

古代龙の追迹②

艾斯特尔一行提出由游击士前往峡谷深处调查，阿甘特亮出了拉塞尔博士开发的可以破坏福音导力器的装置，准备用来破坏龙头部的福音导力器。





揭示板增加支线任务

ラヴェンヌ山道の手配魔兽

通过东ボース街道来到雾降り峡谷，先去东侧的小屋与ウェムラー对话，然后回到入口重新向西走到最深处，已经铺好了新的道路。来到古龙生息的洞穴。迷宫不是很复杂，死路的尽头都有宝箱可拿，注意最后来到一个大洞窟前时先往西走拿掉那里面的宝箱，进入大洞窟前做好准备。阿甘特打开装置对龙头部的福音导力器进行了攻击，但没能完全击碎，只能再制造一次机会进行攻击。古龙レグナート的HP非常高，攻击伤害在1500－2000之间，进入咏唱姿态时后无法打断，会造成全体2500左右的巨大伤害，注意我方HP残量。虽然龙本体没有弱点，但クロックダウン对它能起作用，减速50%能为我方增加很多行动机会，建议在战斗前调整导力器配置出来。在Critical奖励机会用连锁战技可快速削减它的HP。在众人的协助下，阿甘特从高处一跃而下将福音导力器完全击破，古龙也脱离了它的控制。通过与古龙的对话，获得了两块作为对城镇和村庄补偿的金耀石结晶，并得知给它装上福音导力器的是“教授”，目的是测试这些仿造品的能力达到了何种程度。

一周后，正当阿甘特、提塔和摩尔干将军在米夏等人的墓前谈话时，罗威忽然出现。他并没有战斗的意愿，而是默默地给墓献上了花束，对话中提到的ハーメル村究竟发生了什么，又是什么让他拥有了如此寂寞而冷酷的眼神？





第六章 绊の在り处



视点转到山猫号上，约书亚一行的目标——结社的飞行船出现在雷达中，约书亚以惊人的运动能力成功潜入到船上，船员的对话中提到这是在为グロリアス号进行先行侦查。

在游击士协会，众人也对ハーメル村发生了什么感到疑惑。收到之前任务的报酬后（古代龙の袭击事件：BP3+3 2000ミラ，古代龙の追迹：BP7 8000ミラ），路古兰建议大家在库鲁茨一行查明结社基地前暂时休息一下，休假地点是湖畔的川蝉亭。



揭示板增加支线任务



远い日の记忆
商人の护卫

前往ヴァレリア湖畔前，注意收集“赌博师ジャック”的8和9卷，前者在ラヴェンヌ村商店附近与ルゥイ对话获得，后者沿东ボース街道→アイゼンロード方面到ハーケン门前与カルコス对话获得。

湖畔での休息

沿南侧的アンセル新道来到ヴァレリア湖畔。晚上，凯文说明了四座塔是隐藏的“辉く环”的第二结界，又谈到“教授”指挥的这一连串实验与“辉く环”的关系。快乐的一天很快过去了，艾斯特尔单独行动时前往西侧的栈桥。回忆起约书亚，艾斯特尔不禁伤感起来，一曲《星の在り处》后，凯文神父与艾斯特尔谈心刚到一半时，一艘快艇载着昏倒的库鲁茨从湖上漂了过来。凯文用自己独特的方法解除了库鲁茨记忆的封印，得知结社的据点在湖北西的岸边，通过上空投射幻影、地面形成浓雾来掩人耳目。为了查明结社真相，也为了救出剩下的两人，众人决定前往研究设施。

《结社》の研究施设潜入

来到研究所，从后门进入。设施中可以看到一些锁住的门旁有红绿蓝色的锁，要拿到相应的解锁卡才能开启。前进到深处发现被操纵的古拉茨（グラッツ）。古拉茨攻击力一般，虽然强力奥义的咏唱无法被打断，但我方咏唱时他肯定会使用グラッツスペシャル来打断，反而可以利用这一点来诱导他无法使出奥义。解除暗示后古拉茨决定一个人先离开，调查设备得到红色解锁卡。回到之前被锁住的门用卡片打开来到二楼，在漆黑的房间，与最初的训练一样，让任意一人装备暗视ゴーグル就能看到周围。战斗前装备防止气绝的饰品，来到最深处遇见被操纵的卡尔娜。她的攻击一般不会超过1500伤害，防止气绝后就没什么难度了。调查设备得到绿色解锁卡，回到电梯旁的绿色门处打开来到三楼。阿奈拉斯果然也被操控了。普通攻击没什么威胁，剑技的伤害也并不太高，但奥义光破斩相当强力，我方HP须保持在3000以上。阿奈拉斯说她在逃跑的过程中看到了约书亚的身影。调查设备获得蓝色解锁卡，此时可以到其他地方去解开锁住的门拿宝箱，用蓝色解锁卡上到四楼后，回复点后就是BOSS战。敌人是模仿约书亚制造的三体人形机械，攻击力相当高，漆黑の牙能造成全员2500左右的伤害，注意维持HP水平。战斗结束后众人被困在了房间里，魏



斯曼教授放出催眠瓦斯，将艾斯特尔带上了飞空船。

当艾斯特尔醒来时，已经身处红の方舟 グロリアス内部。为了与教授见面，与铃一起前往“圣堂”。从教授——也就是魏斯曼口中得知了约书亚离开的原因，艾斯特尔抑制不住冲上前去被罗威一击挡下，魏斯曼建议艾斯特尔也加入结社，这样约书亚也会回来。罗威来到她的房间，谈到了约书亚和她姐姐卡琳——同时也是罗威的青梅竹马。10年前，约书亚、卡琳和罗威在帝国边境ハーメル村的幸福生活被一伙武装分子打破，整个村子被血洗。逃跑中殿后的罗威追上来看到的只有约书亚手中颤抖的导力铳，倒在地上的卡琳把口琴交给约书亚后，便逝去了。由于袭击者使用的是リベール王国制造的导力铳，此事件也成了百日战争的发端。但其实这一切都是帝国主战派自导自演的剧本，帝国战败后的封口行为，从地图上将ハーメル村抹去都是为了掩盖事实。约书亚的心也在这段时间内彻底崩溃，魏斯曼虽然修复了约书亚的心灵，但也成了两人加入结社的契机。

《结社》の研究施设潜入②

艾斯特尔想办法逃出了房间，电梯旁的地图可供参考。出甲板后注意存档，并装备防气绝饰品，接下来的战斗结果将影响到BP奖励。在甲板上遇到夹击，选择“ダルモア市长の秘书”。这场战斗在被击败或一定时间后会自动结束继续剧情，一定要速战速决。强化猎兵魔法防御较低，集中到一起时用范围魔法攻击能造成较大伤害，他们对于石化等没有抗性，导力器中可装备此类结晶回路。战斗结束后猎兵们竟然又站了起来，伪装成猎兵的约书亚及时出现救下了艾斯特尔。罗威的出现并没有让约书亚失去选择余地，他在船的所有引擎上都做了手脚，在魏斯曼和其他执行者都不在的情况下能解除引擎故障的只有罗威。前往仓库夺取飞空船以离开这里，在深处遇见了本该和魏斯曼一起走了的康帕奈尔拉，作为观察员的他显然不想让两人就这么逃走。ペイルアパッシュ攻击力并不高，直线型攻击ブレイクキャノン无法被打断，回避或者保持HP在3000以上均可。它很喜欢移动且被击倒会自爆，我方还是以魔法为主要攻击手段。召唤的增援ボートシーカー会回复它的HP，应尽快击破。

两人乘坐的飞空船没有武装，正当苦战中时，山猫号前来支援，最终摆脱了追击。降落到メーヴェ海道后，约书亚在艾斯特尔的劝说下，认识到对回忆的恐惧使自己处在了旁观者的地位，这种态度仅仅是一种自我欺骗。艾斯特尔也终于表明了自己的心意，约定今后互相守护着一起向前迈进。



各地的塔上，四名执行者完成了装置的设置，福音计划的第三阶段正式开始。约书亚报告完过去的经纬后，大家也都来到了城中团聚。此时优丽亚大尉报告各地城市都受到了魔兽和红莲士兵的袭击，各地发生异变的塔由执行者们守护着，一般士兵根本无法接近。除了奥利皮埃要回国之外，剩下的人乘坐アルセリュ号前往各地的塔进行调查。(《结社》の研究施设潜入任务报酬：BP4+5 10000ミラ)

本章无法回城，所以在アルセリュ号里有各种商店，准备好后前往最下层来到塔下。翡翠の塔门口张开了结界，众人被传送到了异空间。迷宫本身并不复杂，因为不能转动视角，注意别漏拿被挡住的宝箱。深处发现了四处数据水晶，但无法完全解读其中的内容。通过回复点后的传送点来到屋顶，事先装备好防止封魔和封技的饰品。在塔顶等候众人的是怪盗布鲁布朗，一场恶战在所难免。周围的两体杂兵有可能打断我方的魔法咏唱，但由于会被再召唤出来，没有必要先打。布鲁布朗的招式伤害在1500－2000左右，带有异常效果防止的饰品后就不必在意，但最强的デスマジック能造成单体4500以上的伤害，HP不满时容易被一击必杀；分身很容易识别，没有抗性信息、经验为1的是分身，攻击本体后分身就会消失；BOSS的物理防御很高，用魔法主攻吧。战后福音导力器β操纵的装置忽然停止了工作，包围遗迹的结界也随之消失，布鲁布朗照例留下一番称赞的话语后离开。

报告塔中的收获后，下一个目的地是红莲の塔。出发前可将导力器槽强化到LV3。迷宫结构很类似，别忘了收集环形区域的4个数据水晶。回复点后来到塔顶，事先装备防止气绝的饰品，瘦せ狼瓦尔塔早已就等待众人的到来。杂兵的攻击分为直线和单体（附加气绝）两种，均没什么威胁，HP又多，可先全力攻击瓦尔塔。瓦尔塔普通攻击伤害在1000左右，中范围必杀アルティメットブロー的伤害在3000左右，防止气绝后只要保持HP在4000左右就没问题。战后仁和瓦尔塔使出全力决一死战时，雾香意外地出现打断了决斗。当她质问瓦尔塔为什么不直面她时，装置停止了工作，瓦尔塔留下“想要知道真相就来打败自己”的话后，跳下了高塔。

接下来前往绀碧の塔。出发前先将库洛泽加入队伍，前往后方甲板与猫对话获得《赌博师ジャック10卷》(之后人员可随意更替)。迷宫是一条直线，路上会有几次强制战斗，但都只是杂兵。在回复点装备好防混乱和睡眠的饰品，来到塔顶。幻惑の铃 露西欧拉召唤出她的式神，向众人袭来。她周围的杂兵带有物理无效／吸收或者魔法吸收的属性，注意观察并使用对应攻击手段先消灭掉，防止更多增援出现。露西欧拉普通攻击在1000－1500左右，奥义华散风魔の舞也只有1500左右的伤害，防止她全体睡眠的特技后，实力远远不如前两个执行者。战斗后露西欧拉道出了惊人的过去：8年前，她们敬爱的团长不是自己从悬崖上失足，而是被露西欧拉推下去的。但她究竟为什么要这么做呢，留下这个未解之谜的露西欧拉再次从众人面前消失。

最后剩下琥珀の塔。出发前准备好至少三人份的防即死（本游戏中称为“防止一击造成战斗不能”）和防石化饰品。作为最后一座塔，结构比较复杂，有一对平行分支：有数据水晶的地图的下一张地图南侧两个传送点。通过其中任意一个就可以到达通往塔顶的传送点，往塔顶传送点的另一侧往回走可回收另一条分支中的宝箱，拿好后原路返回。上塔顶前检查全员饰品配置，并至少让一个角色配置出ラ·ティアラル这个大范围回复魔法以防紧急情况。塔顶等待大家的是歼灭天使铃，艾斯特尔向她说明了拒绝加入结社的理由，并想说服铃退出结社，但铃完全听不进去，并与众人展开了战斗。一开场，铃肯定会使用レ·ラナンデス对全员造成近3000的伤害＋即死，没有事先防止时就完全可能被全灭。然后是六体杂兵的连续攻击，攻击力虽然不高但带有小概率的石化＋毒＋暗黑效果，非常麻烦。首先消灭杂兵，由于位置往往很分散，建议使用各种全体魔法和约书亚的漆黑の牙。铃的速度很快，普通攻击伤害在1000左右威胁不大，物理魔法防御都不是很高，可以在消灭杂兵后慢慢打。铃讲述了她幼年时被父母交给犯罪组织，受尽折磨最后被约书亚和罗威救出的事情，她唤来她现在真正的“爸爸和妈妈”パテル＝マテル前来消灭众人。パテル＝マテル的通常攻击和バスターキャノン伤害都在3000以上，后者带有暗黑效果，范围冲刺伤害在2000左右，必须时刻注意我方的HP，它的物理防御很高，我方应用魔法主攻，使用攻击食料能更有效率。随着装置的停止运转，铃也乘着パテル＝マテル离开了现场。



回到アルセリュ号上，通过对数据水晶的解析得知四座塔是为了将辉の环封印在异次元的装置。从魏斯曼的通信中得知即将有重大事件发生的众人，赶到甲板上在眼前出现的光景是浮游都市的出现和大范围的导力停止现象。



第八章 混迷の大地



获得报酬后（《四轮の塔》の异变：BP9 10000ミラ），为了至少先让通信恢复，众人需要将拉塞尔博士的新发明：零力场发生器送到各个游击士协会支部。库洛泽和凯文因为王家和教会的召集已经先去了王都，剩下需要送通信器的支部包括ロレント、ルーアン和ツァイス三处。

揭示板增加支线任务
（可在任意支部进行完成报告）
クローネ峠の手配魔兽
アンセル新道の手配魔兽

"零力场发生器"の配达

前往三处支部配送发生器，没有固定顺序，到达某处恢复通信后可呼叫其他同伴过来以便更换人员，走哪些路请参照大地图。注意前往ルーアン、ツァイス、グランセル三地时需要**更换**Disc 1。导力停止现象当然也会影响战术导力器，不装备零力场发生器的角色无法使用魔法（提塔的场合连通常攻击和普通技能也无法使用），因此在送达之后能使用魔法的角色将越来越少。

途中建议再去一次每座塔的顶部，击败那里的魔兽后能得到强力的装饰品。



把零力场发生器送到协会，
揭示板有支线任务
メーヴェ海道の手配魔兽
紺碧の塔の手配魔兽

ルーアン地区

由于桥放不下来，从旅馆底层的渡口前往南街区。

完成隐藏任务"王立学园占领事件"后，前往学园本馆一楼人文科教室与バーブル对话获得《赌博师ジャック12卷》。

カルデア隧道



这里一片漆黑，必须让一个角色装备暗视ゴーグル才能看清周围情况。在最靠近ツァイス的地图南方可以遇到デヴァインペンゲー，消灭后能得到全能力上升饰品デヴァインクロス。战前装备混乱、睡眠无效化饰品。

ツァイス地区



把零力场发生器送到协会，
揭示板有支线任务
リッター街道の手配魔兽
トラット平原の手配魔兽

完成隐藏任务"エルモ温泉の复旧"后，前往ヴォルフ砦与ベイス队长对话得到《赌博师ジャック13卷》。

王都グランセル



在支部有两个支线任务
地下水路の手配魔兽
エルベ周游道の手配魔兽

在西街区正西面的民家可用金钱购买セピス，建议大量购入紧缺的种类。

ロレント地区



把零力场发生器送到协会，
揭示板有支线任务
エリーズ街道の手配魔兽
ミルヒ街道の手配魔兽

完成隐藏任务"矿夫たちの救出"后，去教堂看婚礼，然后到居酒屋与中间桌旁的セーラ对话得到《赌博师ジャック11卷》。

完成三处的安装获得报酬（BP8 6000ミラ）后，前往グランセル王城与女王见面。在这之前把隐藏任务都完成，并与ボース北街区ボースマーケット中的ミネ婆さん对话获得最终卷《赌博师ジャック14卷》。

王都に迫る危机

接近王都时，大量结社的飞行船向王都飞去。城门的守备队在四名执行者面前不堪一击。众人赶到时，王都已经化为一片火海。收集全14卷《赌博师ジャック》时，可前往游击士协会三楼与パラル对话换得ゼムリアストーン。前往グランセル城。迪南公爵勇敢地接下了指挥迎击的任务，让女王和库洛迪亚公主等人前往女王宫避难，而他的管家飞利浦——原王国亲卫队队长毅然挡在了执行者们面前。击破门口的敌人后，前往女王宫。正当千钧一发之时，西德中佐、里夏尔赶来将执行者们从女王和公主身旁引开，卡诺奈率领的特务兵队伍也在市内对红莲部队展开围剿。执行者们见状也放弃了任务从众人面前离去。（BP10 10000ミラ，完美达成所有支线任务后累计BP382，升为A级游击士）

事后，库洛迪亚公主告诉众人她已经继承王位，成为リベール王国的下一届女王。正当此时，传来震惊众人的消息：帝国在ハーケン门前集结了一个师团的军队。库洛迪亚公主自愿前往与帝国方面进行调停，艾斯特尔一行也陪同前去。

帝国方面ゼクス中将说明了聚集军队的原因：帝国南部也受到导力停止现象影响，因此前来援助リベール王国协助镇压结社、消除民众的不安。库洛迪亚公主委婉拒绝了对方的要求，没想到对方也派出了皇族前来交涉：奥利瓦尔特（オリヴァルト）皇子（也就是奥利皮埃），他说明了帝国侧民众对浮游都市的不安情绪。艾斯特尔以A级游击士的身分代表游击士协会明确指出那并不是リベール王国的兵器，卡西乌斯也乘坐アルセイユ号来到现场证明了王国侧对浮游都市的对应态度。奥利瓦尔特作为帝国侧的视察员会登上アルセイユ号，而这一切都是他和卡西乌斯为了阻止帝国侧铁血宰相侵略计划事先准备的手段。为了前往调查控制整个浮游都市的辉の环，众人坐上了アルセイユ号。

更换Disc 2



突破敌人重重追击后，众人终于到达了了浮游都市上空，但突然出现的罗威驾驶不明机体把引擎破坏，アルセリュ号坠落在了浮游都市的最西端。首先对浮游都市周围进行调查，建议将库洛泽加入队伍。

浮游都市の探索

通过南侧的电梯来到西カルマーレ站，在旁边的终端可进行LV3结晶回路的合成，选择“レールハイロウのご利用”并启动车站的紧急模式，选择“ゲートのロック解除”打开地下通道的门，回到下层通过地下通道来到居住区画。在西侧建筑物的终端选择“手荷物の受け取り”得到データクリスタルZ，结合之前换得的ゼムリアストーン可到拉塞尔博士处制造全员的最强武器（限一件）。来到居住区画《クレイドル》2后，发现乔塞特受到了敌人的攻击。她会作为NPC加入战斗，将她的HP回复满以防万一。レオールガンイージ的最强攻击伤害在5000左右，注意我方等级较低的角色。从乔塞特口中得知其他两人被结社抓走，众人决定协助救出。调查东侧建筑物的终端选择“ゴスペルの再发行申请”并输入クローゼ・セレスト・D・アウスレーゼ（库洛泽必须在队伍中），得到オリジナル・ゴスペル。从西侧电梯来到车站，启动车站以方便来回，在终端前使用（△+R）刚才得到的福音导力器打开居住区地下通道的门，通过此地下通道来到工业区画。

浮游都市の探索②

向北前进来到工业区画《ファクトリア》2，坐电梯来到车站，开启车站功能，并尝试解开地下道的锁但不知道密码（这步必须，否则无法从基尔那里获得密码）。回到下层向东前进，发现グロリアス停靠在港口，决定进去救出乔塞特的两个哥哥（如果乔塞特不在队伍中，要先回去一趟让她加入。）进入后可查看墙上的地图，前往监禁室。得知为了打开牢房的屏障需要到前部第二层拿最新的安全卡，回到入口处向北坐电梯继续前进。上甲板后会遇到三台ベイルアパッシュ，同样要注意自爆的巨大伤害。来到前部第二层在西南的房间中得到安全卡，在回程又会遇到阴魂不散的基尔巴特。他当然还是一样的弱，一旁的ライアットアームス攻击力很高且免疫一切异常状态，我方HP保持在5000以上才能比较安全，用四个攻击食料砸死他是效率最高的做法（-_-b）。回到监禁室关闭屏障，在关闭1号屏障之前先关2和4号回收宝箱吧。成功脱出后到山猫号中与基尔对话获得密码提示，选择“端末のパスワード”。坐轨道车前往第7ファクトリア站，在终端前使用福音导力器并选择第二项打开地下道的门。坐电梯到下层西面通过地下道（这里可以遇到シャイニングボム）来到中枢塔。



浮游都市の探索③

前往南侧电梯来到车站，开启车站功能。在中枢塔将和执行者们进行战斗，必要时回去更换角色和整备吧。

入口前会发生战斗，装备防止气绝和睡眠的饰品。迷宫为纯粹的环状结构，没有难点。在二楼遇见布鲁布朗，事先装备防止封魔封技的饰品。为了偷取众人的终极宝物：“希望”，他与众人展开了激战。他的实力比起上次没有什么强化，普通攻击只有1500左右，最强的デスマジック也只有单体4000左右伤害，开战后立即给他减速能大幅度减少他的行动次数。布鲁布朗狼狈逃窜后，去解除门锁，中间的传送点也恢复了工作（以下同）。建议回去换仁和一名魔法型角色到队伍中。



三楼等候众人的是瓦尔塔，装备防气绝和即死的饰品。他的攻击力非常高，奥义能打出中范围6500左右伤害，ゼロ・インパクト更能达到7500以上的伤害，让一名角色使用强力回复魔法维持HP水平就不会陷入苦战。瓦尔塔道出了当时的情况：师傅认为仁的资质比瓦尔塔更高并准备让仁继承泰斗流，说仁在各方面都在让着瓦尔塔，这样下去是永远无法超越瓦尔塔的。瓦尔塔无法认同师傅的说法，提出要与仁决斗，师傅代替仁接受了要求，最终造成了那样的后果。但事实上师傅那时已经身患重病，他接受与瓦尔塔决斗的真意是为了向两位徒弟指明武术的善恶面。瓦尔塔最终败在了仁的拳下，昏倒在了地上。建议回去更换谢拉轧德入队。

等待在四楼的是露西欧拉，装备防睡眠、混乱的饰品。从她口中得知团长因为债务过多不得不把整个杂技团让给一个富裕贵族。但团长没有把这件事告诉众人，露西欧拉得知后的劝说也没有效果，她觉得团长背叛了自己：与其给众人幸福生活后又剥夺走，还不如一开始就没有。这场战斗与之前类似，首先要看清杂兵的耐性并分别消灭。露西欧拉普通攻击2500左右，奥义会造成范围5000左右的伤害，攻击分身时会反射伤害，因此有分身在场时千万别用全体攻击。当时，露西欧拉在劝说团长失败后对他说出了自己隐藏已久的爱慕之情，但团长却委婉地拒绝了她。露西欧拉害怕团长这次会真正地从她身边离开，最终下了手。说完这一切的露西欧拉拒绝了谢拉轧德的搭救，消逝在了空中……

前往五楼，全员装备防即死饰品。铃仍旧听不进艾

斯特尔的劝说，招来パテル＝マテル歼灭众人。首先对パテル＝マテル进行集中攻击，因为即使击败铃也会被它复活。它的攻击伤害在3000左右，ギガントブレス更高达6000以上，HP和物理防御都非常高，活用攻击食料和强力魔法才能将它快速击破。铃的攻击手段全部带即死效果，伤害比上次高了不少，但HP和防御都一般，可在攻击パテル＝マテル的同时削减她的HP。在艾斯特尔的怀抱中，铃终于有所动摇，她虽然仍旧乘在パテル＝マテル的手中离开了现场，但从留下的话可以看出她内心的变化。

通过六楼来到顶层，做好万全的准备，将以现在的阵容挑战接下来的所有战斗，全员装备防止混乱和冻结的饰品，至少保证有一人能使用大范围大回复魔法。此为约书亚最后一次调整装备，至少配置一个异常状态全防御给他。约书亚为了直面自己的弱点做好了全力战斗的准备，罗威也使出全力向众人袭来。他的普通攻击4000以上，开场的鬼炎斩如果正好轮到Critical奖励那么我方必定会有几人战斗不能，别吝啬HP全回复复活药。シルバーソーン需要咏唱，可以打断，攻击力不高，附带的混乱可以防止，完全的废招。分身很好识别，HP量不同。此战第一目标是维持我方HP水平，然后再用能力下降技能和魔法弱化他，在此空隙将两体杂兵先消灭，最后用攻击料理、强力魔法将他击破吧。

约书亚和罗威的战斗中，罗威道明了他战斗的理由：为了不让ハーメル村的悲剧重演，协助教授唤醒辉の环来提醒人们不要忘记过去、现在和未来。约书亚也为了证明曾经软弱的自己在和艾斯特尔一行相遇后找到的自我，证明人与人在一起时并不是那么无力，全力一击将“剑帝”罗威的剑弹飞。罗威意识到自己找寻的试炼已经在面前得到了证明，决定离开结社。魏斯曼教授突然出现，发动了对约书亚的绝对暗示，带着他从众人面前消失。两台T·M·ドラギオン出现在面前时，其他的同伴也都来到了塔顶，帮助艾斯特尔一行突破进入根源区画。

浮游都市の探索《根源区画》

降落途中又有一台T·M·ドラギオン来袭。它的普通攻击在2000左右，只有蓄力后的ハイパー波动炮有7000以上的威力很有威胁，要用移动来回避掉。来到最底层，防止混乱和冻结的饰品不要卸掉。来到深处，教授道出了《福音计划》的真正目的：将人类得到在任何诱惑、逆境下也不会动摇的绝对理性，不被感情动摇得出正确结论的究极的知性。在教授的指示下，约书亚手持的利刃即将在艾斯特尔头上落下时，他终于将深层心理的圣痕成功打破，脱离了暗示。原来下船前他拜托凯文在圣痕上施加了条件暗示，魏斯曼最后的命令符合了施加的条件，圣痕被完全清除。



接下来是三连战，前两战每战后都有存档机会。

首先面对的是普通状态的魏斯曼。周围的战术壳攻击力不高，不用特意去消灭。魏斯曼的招式非常丰富，当他咏唱时一定要第一时间打断。普通攻击伤害在3500以上，更有近6000伤害的全体攻击＋混乱，我方必须有一人专门负责回复。物理防御较低，我方提升STR后进行强攻吧。

魏斯曼与辉の环合为一体。我方的攻击完全无效，在它攻击一次后发生剧情。罗威驾驶ドラギオン出现。原来ハーメル村的事件竟然也是魏斯曼的幕后指使，罗威舍身用他的魔剑将障壁击碎。此战中的杂兵攻击防御很低，就算会自动回复也构不成威胁。アンヘルワイスマン第一阶段的通常攻击在2000左右，最强的神枪イナンナ有中范围5500左右的伤害，总的来说非常一般。它的咏唱全部无法打断，但咏唱时物理魔法防御都会大幅度下降，正是我方用Sクラフト猛攻的好机会。

最终战，杂兵仍旧不需关心。アンヘルワイスマン第二阶段的弱点会定期变化，我方应使用相应属性的魔法进行攻击（如果没有对应属性魔法时，用时、空属性的魔法攻击造成伤害后也能迫使它改变弱点）。咏唱时仍旧会能力下降，注意全体攻击伤害近8000的爆辉アダンテ。灭界ノウアバ会将地面消除，站在上面的角色将直接从战斗中消失，必须移动回避。其他招式和前一个形态基本相同，较低的防御力让99999的HP也不堪一击。

剑帝罗威在最后将约书亚拜托给了艾斯特尔，微笑着闭上了双目。辉の环的消失让浮游都市失去了能量支撑，即将崩溃，大家通过地下道赶往各自的飞空船。凯文神父用高端的古代遗物将魏斯曼收拾后，眼中露出了复杂的眼神。

地下道在途中崩塌，前往西侧的紧急通道，当这条路走完后，尽情欣赏最后的大结局吧。

（END）



支线任务彻底解析

以下任务以继承前作完美记录后的情况为准。



来たれ食材ハンター

往北侧メーヴェ海道方向前进来到マノリア村，在白の木莲亭二楼房间与オーヴィッド对话接受任务。需要的食材一共六种，找到3种及以上交给他即可完成任务，全部找到可获得额外奖励。六种食材是：魔兽の骨、魔兽の牙、魔兽の角、魔兽の鸟肉、魔兽の鱼卵、魔兽の鸟卵，附近街道、绀碧の塔的敌人身上都有掉落，查看魔兽手帐并集齐材料吧。收集完成后与オーヴィッド对话即可。

报酬：BP2+1 1500+1000ミラ 魔兽の羽×20



《绀碧の塔》の写真摄影

此任务的额外奖励需要多罗西在队伍内，因此建议在汇报完3个目击情报之后，去学园之前做这个任务。去西侧旅馆一层的房间与サンテ对话接受任务。穿过南面的アイナ街道来到绀碧の塔。迷宫中有不少不错的装备注意回收，上顶层拍摄（使用特殊道具）遗迹。当多罗西在队伍中时会发生事件，让她拍摄可获得额外奖励。回城与サンテ对话完成任务。

报酬：BP1+2 2000+1000ミラ ムーングラス

灯台の试运转（隐藏任务）

这是没有在揭示板上标明的隐藏任务。通过マノリア村北方的マノリア间道来到バレンヌ灯台顶层与老人フォクト对话接受任务，阅读旁边的操作介绍后开始操作：导力压RLOW→スタビライザLOW→起动スイッチON→导力压RMID→スタビライザMID→导力压RHIGH→スタビライザHIGH→结晶回路ON，完成后选择"他にご用はない？"获得额外奖励。

报酬：BP2+1 1000+500ミラ イツメ×5 ユエビ×5



ヴェスタ林道の手配魔兽

从メーヴェ海道向东侧ヴェスタ林道前进，敌人在第二个场景南侧。メルクリバイパー×2，战斗前装备防毒饰品，火风弱点，用相应魔法作为主攻手段吧。

报酬：BP2 1500ミラ



メーヴェ海道の手配魔兽

敌人在メーヴェ海道第二个场景的正北侧。コバルティセイバー×3，物防高魔防低，且火弱，以火魔法主攻即可，敌人的攻击力并不高，击破瞬间会加强周围敌人的能力，但效果并不那么明显，不用太在意。

报酬：BP3 2500ミラ

日曜学校の讲师

此任务时间限制为去学园之前。去游击士协会旁的礼拜堂与修女フリーダ对话接受任务。正确回答所有问题（BP+2，ミラ+1000），以下为问题答案的选项：21332 23223。

报酬：BP2+2 1000+1000ミラ

クローネ峠の手配魔兽

通过マノリア间道来到クローネ峠，敌人在必经之路上。ハピルサグ×2，事先装备防毒饰品。敌人以物理攻击为主，如果有暗の刃之类的装备让对方陷入黑暗能轻松不少，多罗西在队伍内就更好了。

报酬：BP2 2000ミラ

アイナ街道の手配魔兽

从南街区来到アイナ街道，敌人在第二个场景东侧。アッシュセイバー×3，物理耐性低，提高STR然后用物理攻击猛攻吧。敌人以带致晕效果的物理攻击为主，暗黑状态同样能起到很好的牵制作用，速度较高，且死后会提升其他敌人能力，注意行动顺序。

报酬：BP3 3000ミラ





第二章 荒ぶる大地



凄腕ギャンブラー急募

前往赌场一楼与楼梯旁的ラクシュ对话接受任务。根据之前选择阿甘特还是谢拉轧德作为同伴的区别，这里的选项也有所不同，在这只写出能完成任务的选项：

谢拉轧德作为同伴时：
第一场：艾斯特尔。问题一：ワンペアだけ残して交换；问题二：胜负する。
第二场：奥利皮埃。问题一：选哪个都一样；问题二：降りる。
第三场：谢拉轧德。选スペード以外を全交换。
阿甘特作为同伴时：
第一场：阿甘特。问题一：选哪个都一样；问题二：胜负する。
第一场：奥利皮埃。问题一：选哪个都一样；问题二：降りる。
第一场：艾斯特尔。选择全てのカードを交换。
报酬：BP2 2000ミラ

选举事务所の伤害事件（隐藏任务）

必须在去ツァイス之前完成。去旅馆下层奈尔的房间对话后，上楼会被ヘリオ叫住，自动到楼上的诺曼派选举办公室。原来デルス被人袭击，而嫌疑就集中到了同一个房间中的クンツ身上，但クンツ称自己进来的时候デルス就已经倒在地上了，因此需要进行调查询问。询问的对象包括整个旅馆的所有人(除了奈尔和多罗西，包括下层门外的ムラート老人)，一开始只能问クンツについて，但对话后关键词会增多，对话时将每个问题都问到回答重复为止，得到新关键词、新线索时向所有人询问，能得到的关键词包括“クンツについて”“物音”“怒っていた”“ヘリオについて”“昼食”“钟の音”“后かたづけ”“ベルフについて”。第一个矛盾点是ベルフ说クンツ看起来很生气，但其他所有见过クンツ的人都不这么认为。第二个矛盾点是ベルフ称自己在一层吃的饭，但却知道2楼诺曼用餐的情况，且ムラート老人在去午餐途中并没有看到ベルフ在下层和一层。与谢拉轧德或者阿甘特对话，报告情况。犯人确定为ベルフ，クンツ不可能犯罪是因为“立证した事实：犯行予想时刻にアリバイがある”，ベルフ则没有不在场证明(立证した事实：犯行予想时刻にアリバイがない)，而且知道诺曼的午餐是特制パエリア（证言の矛盾处：特制パエリアの事を知っていた)。经过询问，原来是ベルフ在打扫完后开阳台门时撞到了デルス，并不是故意犯行，大家也没有深究。

报酬：BP5 5000ミラ

盗まれた看板

与雾香对话选择“看板のついて”接受任务。根据提示，调查东门旁“导力式时计第一号机”的背后得到提示。往北前往中央工房，在五楼演算室操作カペル，选择“技术全般”→“游击士协会看板”得到提示。回到市区，调查居酒屋フォーゲル南面的烟囱得到提示。回到中央工房，到B1F与フェイ对话，拿回游击士协会的看板。

报酬：BP4 2000ミラ



特别训练への参加要请

任务时间限制为去ヴォルフ砦之前。通过东侧的リッター街道→ソルダート军用路来到レイストン要塞，与门口的士兵对话两次接受任务。事先装备好各种防止异常状态的饰品。接下来是3连战，全胜可获得额外奖励。第一战为4名王国军士兵，主要以异常状态弹攻击为主，HP很少，很快就能击破。第二场战斗ベルク副长也会参加，和前一场没有什么大区别。第三场战斗西德（シード）中佐会亲自上阵，HP较高，且会使用大范围攻击魔法，需要第一时间将他打断，其他攻击将HP维持在1500以上就没有危险了。

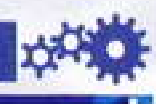
报酬：BP3+2 2500+1500ミラ 斗魂ハチマキ



新型导力銃のテスト

去中央工房三楼工作室与カルノー对话接受任务。装备零式导力铳α到トラット平原去战斗10次以上即可完成任务，15次以上可获额外奖励，完成后回来对话即可。

报酬：BP2+1 2500+1000ミラ 命中3



カルデア隧道の手配魔兽

通过中央工房B1来到カルデア隧道，敌人在隧道深处接近エア＝レッテン关所的地方。ホエールフラッグ×5，装备防毒饰品后进入战斗。攻击力并不强，但也没什么弱点，经常会召唤增援，因此用大范围特技和魔法尽量快速将它们消灭吧。

报酬：BP3 3000ミラ



トラット平原の手配魔兽

从ツァイス出发后沿トラット平原道向东前进，敌人在第二张地图最东侧出口的下方。マントラップ×3，装备防异常状态饰品进入战斗。用火风属性的魔法攻击即可。

报酬：BP3 3500ミラ

部品探知

与中央工房一楼的导力器整备士エイリク对话接受任务，拿到金属探测器（△+R使用）。先去三楼工作室，房间右下梯子附近，右上角落里，设计图右边各有三个部件。去四楼医务室，调查走动的猫获得部件。去实验室，左下箱子左侧，右上温室底部，右下木柜左侧，温室旁三个并列柜子中间。共计8个部件，全部找到获得额外奖励。回去对话完成任务。

报酬：BP2+1 2000+1000ミラ サプライズベル





のぞき魔の击退

任务时间限制为设置完三个测定器之前。经过トラット平原道来到エルモ村，与旅店中的マオ婆さん对话接受任务。大家决定用自己当诱饵去把偷窥犯引出来，发现所谓的偷窥犯是一大群ヒツジン。战斗开始，一开始无法对敌人造成伤害，先用各种强化措施强化己方。等敌人合体后再进行攻击，我方将HP保持在1500以上应该就没有危险，注意回复混乱状态即可。

报酬：BP3 2500ミラ



トラット平原の手配魔兽②

敌人在トラット平原连接エルモ村的那张地图的正西侧。HP不多，但攻击和特技都会回复HP，所以集中火力一个个消灭反而更有效率。

报酬：BP4 3500ミラ



军用路の手配魔兽

敌人在通往レイストン要塞的ソルダート军用路上。主要敌人ブラディセイバー的攻击会回复HP，不过攻击力并不强。用范围攻击连杂兵一起消灭掉吧。

报酬：BP5 4500ミラ





第三章 狂ったお茶会



宿泊客の搜索

去东南方的旅馆与前台对话接受任务。通过カルデア隧道前往カルデア钟乳洞，在最深处（一直向北前进）发生BOSS战。战斗前将所有能防止混乱、气绝、睡眠的装饰品都装上。先使用大范围攻击尽快将杂兵消灭，中很多混乱的话有的麻烦了，而且有NPC在，最好用アースガード之类的魔法保护起来（注意有效时间）。消灭杂兵之后和BOSS慢慢磨，BOSS的HP多防御高，攻击又带异常状态，得十分小心。



报酬：BP5 5000ミラ 结晶回路“阴阳”（需继承记录）



エルベ周游道の手配魔兽

敌人在沿キルシェ通り南下→エルベ周游道，往离宫方向前进的必经之路上。クロノサイダー×5，攻击带有很强的击飞效果，没特别的弱点。看准时机以大范围魔法和特技攻击就能较快消灭掉敌人。

报酬：BP4 4500ミラ



地下水路の手配魔兽

从西街区进入地下水道，敌人的具体位置很难描述，但路尽头除了宝箱没有其他分支，只要走遍就肯定能找到。由于敌人火弱且数量众多，建议事先配置强力火属性魔法再进入战斗。主要敌人是マッドツリー×4，攻击带吸血效果，还有附加混乱的特殊攻击，注意装备饰品防御。由于它们喜欢召很弱的シザーハンス，我方可以用范围火属性魔法轻松一网打尽。

报酬：BP4 4000ミラ

消えた展示品

任务时间限制为四处调查完成之前。去东街区北出口旁的历史资料馆，上楼与馆长对话接受任务。根据提示调查西街区正南方摩尔干将军家中二楼的钟，去南街区调查北侧的喷水雕像，去东街区南面共和国大使馆，调查右边房间第二个书架中的人形の骑士第15卷，最后去最东面的斗技场发生战斗，建议全员事先装备防冻饰品。クリオンピット的普通攻击带有冻结效果。マスタークリオン咏唱范围魔法时及时打断即可。

报酬：BP4 3000ミラ

地下水路の手配魔兽②

从东街区的入口进入地下水路，往西面前进就能找到敌人。ガンドール×3，很喜欢呼叫增援，本身攻击力在1000左右，推荐用地或风属性的范围魔法进行攻击。进行此任务时可以把剩下的地下水路部分都走一下，回收宝箱中的装备和道具。

报酬：BP4 4000ミラ



キルシェ通りの手配魔兽

沿キルシェ通り往グリューネ门方向前进，敌人在第二张地图的南面。フレイムベルグ水弱，用水系魔法集中攻击为好。召出来的增援ヘルマーズ用广范围攻击附带着消灭即可。

报酬：BP4 3500ミラ







第四章 雾魔の标的



空に消えた婚约指轮

与教会的アルム对话接受任务。通过マルガ山道来到翡翠の塔，在最顶层折断的柱子旁找到“白金の指轮”，回去对话完成任务即可。

报酬：BP4 5000ミラ



钓り场探访

沿エリーズ街道一直南下来到グリューネ门，进门与左手第一个房间的ベシュール对话接受任务。在ロレント周围的垂钓点，调查并钓一条鱼上来即可。一共六处：

1.ヴォルテ桥・关所，桥旁
2.ミルヒ街道北边的水池
3.エリーズ街道桥旁
4.艾斯特尔家旁的水池
5.ロレント市东南地下水路的某处
6.ミストヴァルト最深处的セルベの大树旁（需要在本章结束后才能访问）

全部找到并报告可获额外奖励。

报酬：BP4+2 4000+2000ミラ 刚竿トライデント



エリーズ街道の手配魔兽

沿エリーズ街道一直南下来到グリューネ门前即可遇见。装备防毒和防即死的饰品。ウィズダム会咏唱シャドウスピア且速度很快，所以防即死饰品至少要准备1－2个，物理防御很高，又会吸血攻击，我方应以魔法主攻。パインプラント击破时会自爆＋毒，建议用远程攻击击破。

报酬：BP4 4500ミラ



ミルヒ街道の手配魔兽

沿ミルヒ街道的大路一直往ヴォルテ桥·关所方向前进就能遇到。事先可装备防气绝的饰品，但有积蓄一定量CP的话必要性不大。ジャイアントフット的攻击力很强，但攻击前一般都需要时间发动，我方可以直接取消它们的动作，用魔法或武器使它们中暗黑睡眠之类的状态后能轻松不少，剩下用范围火魔法狂轰即可。

报酬：BP4 4500ミラ



迷い猫の搜索

此任务时间限制为四个昏睡地点的调查完成之前。前往旅馆与一楼房间中的イーダ对话接受任务。前往发着场与上层的ファブリ对话，下楼到建筑物间与スクラート对话，回到市区在居酒屋得知クイント已经不在这里，到工房找到クイント对话，到发着场与入口西侧树旁的ゾシモフ对话，与上层ファブリ对话获得入船搜索许可，到船最下层找到猫。

报酬：BP2 2500ミラ マスタービーンズ（需要继承前作记录）



翡翠の塔の手配魔兽

通过マルガ山道来到翡翠の塔前就能遇到敌人。サンダークエイク地弱，我方当然应该使用地属性魔法进行攻击，但小心一同出现的コーラルシェル反射魔法攻击到自己。由于サンダークエイク速度很快且攻击为全体范围，建议将我方成员集合后集中火力一个个消灭，也方便回复。当敌人聚集在一起的时候建议适当使用攻击食料以降低这战的难度。

报酬：BP4 5000ミラ



ミルヒ街道の手配魔兽②

沿ミルヒ街道来到通往パーゼル农园的地图，敌人在中央指示牌的西南方向。事先装备防混乱和防即死的饰品。敌人数量很多，但弱点相同，建议用广范围的地、火属性魔法强攻。

报酬：BP5 6000ミラ





第五章 守るべきもの



怀かしのレシピ

与居酒屋厨房的デッセル对话接受任务，与居酒屋柜台旁的ラオ老人对话，出门到リノン综合商店二楼与ブルーム婆さん对话得知菜谱被人拿走了，与居酒屋西侧民家二楼的レトラ对话，调查书柜获得菜谱。需要材料为十年味噌×1，百年古酒×1，メイプルシュガー×2，粗娆き岩盐×5，フレッシュハーブ×5，ドラゴンビーンズ×2，ブラックペッパー×4，魔兽の骨×2，除了魔兽の骨之外都能在商店买到，凑齐之后回去对话即可。

报酬：BP4 2500ミラ スパイス煮入み



デアセトの秘药

与时计台上的アントン对话接受任务。收集魔兽の甲罗×5，魔兽の羽×5，魔兽の种×5和パールグラス，前三种如果不够的话去周围街道就能找到会掉的敌人，最后的パールグラス是一种鱼，在エリーズ街道桥旁可以钓到（最普通ブログレロッド＋ミミズ就能钓到），收集齐后回来对话即可。

报酬：BP2 7500ミラ



矿山の委任状

到西面出口南方民家二楼与ガートン对话接受任

务，又是解怪盗的谜。按顺序调查，去礼拜堂二楼展望台调查椅子，去市长家调查南侧堆起来的五个木箱，去武器商会背后的锻冶场调查得到钥匙，去东南侧，也就是身后的地下水路去打开尽头的门，进门就会遇敌。ダーティーラッチュウ地火属性弱，攻击吸血。击败敌人后调查柜子获得被盗走的委任状，回去对话完成任务。

报酬：BP5 6000ミラ 某属性セピス500枚

帝国大使の依赖

去北街区西北方的旅馆二楼接受任务。按顺序，调查南街区工房后门外的一盆花，调查游击士协会三楼打开的书，前往ボース国际空港调查西侧的叉车，去北街区礼拜堂二楼调查桌上的圣典，得到被盗的绶章。

报酬：BP5 10000ミラ 铁骑功劳章

消えたお娘様

此任务时间限制在消灭三个手配魔兽之前。去北街区东北方向的アンテローゼ与レイナ对话接受任务。从西ボース街道来到クローネ峠的关所，进入房间与フラッセ对话，选择“フラッセさんって臆病者ね”能获得额外奖励，自动回到ボース市完成任务。

报酬：BP5+2 6000ミラ

珍味の调达

去北街区东北方向的アンテローゼ，与厨房中的グルナ对话接受任务。此时就算已经有足够的材料也不要立即完成任务，出门到ボースマーケット的南门与オーヴィッド对话可让他提供魔兽の骨、角和牙，并获得额外奖励（此剧情需要继承前作记录才能发生，如果没有就只能自己去找且无法得到额外奖励），集齐剩下的各10个魔兽の鸟肉、鸟卵和目玉之后回去对话即可完成任务。达成额外奖励条件后，与厨房中的オーヴィッド对话可以买到所有食材，魔兽系的食材作为攻击食料的必要材料只有这里可以直接买到。

报酬：BP3+2 5500+1500ミラ



ラヴェンヌ山道の手配魔兽

前往ラヴェンヌ村，往废坑方向前进到第二张地图时往东北前进就能遇见敌人。事先可装备防石化、睡眠和混乱的饰品。敌人HP不高但数量很多，如果不防止以上异常状态的话就要尽快使用Sクラフト或范围魔法先将ヤスデダマ消灭掉，不然肯定会陷入苦战。フェイトスピナー防御不高，用水属性魔法可以很快击破。

报酬：BP5 6500ミラ

第六章 绊の在り处



远い日の记忆

与在北街区居酒屋的コルナ对话接受任务。到西侧的市长家中，在二楼的里拉（リラ）和梅贝尔市长旁使用得到的照片即可。

报酬：BP5 3500ミラ



商人の护卫

到南街区中央靠北的民家二楼与ミラノ对话接受任务。到北街区西口与她对话开始任务，前往ラヴェンヌ村，获得额外奖励的条件是路上不遇到任何敌人，在山道狭窄的地方觉得危险时，先存档再通过。

报酬：BP3+2 5000+5000ミラ



废坑の扫讨战（隐藏任务）

前往ラヴェンヌ废坑与王国军士官对话接受任务。进入废坑将里面的魔兽全部消灭即可。

报酬：BP6 8000ミラ



第七章 四轮の塔



无支线任务

第八章 混迷の大地



矿员たちの救出（隐藏任务）

去过ロレント市游击士协会后，沿マルガ山道来到マルガ矿山，与电梯旁的ランゲ对话接受任务。救出深处四名矿工后，前往西北方魔兽的巢穴发生BOSS战，建议先蓄满约书亚的CP，给物理攻击角色装备防暗黑饰

品。开场先用全体魔法或者漆黑の牙将杂兵消灭，ヒュドラアーマー的攻击力很高，我方HP一定要保持在4000以上，威吓姿势后的解体作业伤害在7000以上，不用アースガード完全防御的话几乎就是一击必杀，本体物理防御很高，用魔法和攻击食料主攻吧。

报酬：BP8 10000ミラ



エルモ温泉の复旧（隐藏任务）

本任务需去过ツァイス的支部才能发生，且必须把提塔加入队伍（注意装备零力场发生器）。通过トラット平原道来到エルモ村与旅店中的マオ婆さん对话两次选择第二项接受任务，前往村子北面的ポンプ小屋。协助寻找内燃机关和ガソリン（汽油）。回到ツァイス，去发着场与グスタフ对话，去中央工房B1F与ルーディ对话，前往游击士协会与雾香对话选择"要塞に问い合わせてもらう"，前往トラット平原道ヴォルフ砦方向第二张地图，与中央警备艇旁的士官对话获得内燃机关，通过工房地下的カルデア隧道→アイナ街道来到ルーアン市，在北街区与船员酒场旁的ボルトス对话，再与西侧的ハーグ对话得到ガソリン。回到エルモ村的ポンプ小屋完成任务。



报酬：BP8 10000ミラ 最终浓缩香草茶×4

王立学园占领事件（隐藏任务）

去过ルーアン市游击士协会后，通过メーヴェ海道来到ヴェスタ林道，立即会发生战斗。接下来是约书亚的侦查，调查以下地点：初始位置右侧的窗户，东南建筑物背后窗户，东侧锁住的门，本馆背后四所窗户，东北讲堂背后窗户，西北女生宿舍侧面两扇窗户。开始人质救出，前往每所建筑物救出学生，最后前往旧校舍教训ギルバート。

报酬：BP8 10000ミラ



クローネ峠の手配魔兽

沿西ボース街道来到クローネ山道，敌人在必经之路上，装备防气绝饰品。敌人数量很多，有风无效的敌人，建议以范围火魔法主攻。战斗后顺便前往关所与レイ对话获得最强攻击食料オーロラ不思议玉。

报酬：BP5 7500ミラ



アンセル新道の手配魔兽

沿アンセル新道南下，敌人在前往琥珀の塔的分支路上，装备防即死饰品。敌人HP不多，但普通攻击伤害有2000+即死，用全体魔法快速消灭它们吧。

报酬：BP5 7000ミラ



エリーズ街道の手配魔兽

敌人在エリーズ街道到グリューネ门的必经之路上，装备防石化和毒的饰品。ヴァンガード的攻击没什么威胁，但被击破后会有2500左右伤害的自爆，注意回避。其他杂兵的攻击带毒+石化，威力不大，用魔法一个个消灭即可。

报酬：BP5 5500ミラ



ミルヒ街道の手配魔兽

敌人在ミルヒ街道通往パーゼル农园的那张地图东北方，装备防毒和防即死饰品后进入战斗。先用全体攻击技能将杂兵消灭，デビルズスピア的普通攻击附加毒，压杀附加即死，还有全体攻击，建议集中火力一个个消灭。

报酬：BP5 5000ミラ



メーヴェ海道の手配魔兽

敌人在メーヴェ海道的必经之路上，事先装备防止石化、封技、封魔的饰品。防止异常状态后敌人的攻击不值一提。

报酬：BP5 5000ミラ



绀碧の塔の手配魔兽

敌人在绀碧的塔门前。敌人本身不强，但エボニースケイル非常喜欢呼叫增援，必须尽快消灭，用全体魔法可快速蓄积CP，用Sクラフト将敌人一网打尽吧。

报酬：BP5 6500ミラ



リッター街道の手配魔兽

敌人在リッター街道通往ツァイス的门口。物理防御较高但HP很少，用全体魔法和攻击食料可快速将它们消灭。

报酬：BP5 5000ミラ



トラット平原の手配魔兽

敌人在トラット平原道通往ヴォルフ砦的道路上。アビスワーム×8，普通攻击没什么威胁，强力的"深远よりの激震"能造成全体2000左右伤害。但这个招式有一个特点，只有受到过攻击的个体才会发动，因此必须要紧盯单体一个个消灭，用全体攻击的话我方只有被全灭一条路。即使知道这一点，这场战斗也不简单，事先应该准备好强力回复魔法。

报酬：BP5 6500ミラ



地下水路の手配魔兽

从东街区的入口进入地下水路，敌人数量较多，蓄积有广范围Sクラフト角色的CP或准备好全体魔法。主要敌人エビルストリーム攻击带吸血，会施放广范围指定地点魔法，没什么要注意的特殊状态。

报酬：BP5 9500ミラ



エルベ周游道の手配魔兽

敌人在エルベ离宫的门口，数量极多，当然要准备广范围攻击手段。特别是ラークカクタス会提升全体敌人STR和DEF，降低我方全体的STR和DEF，一定要尽快用Sクラフト和全体魔法快速消灭。ビックカクタス的特殊攻击伤害在3000以上，注意我方HP水平。

报酬：BP5 8000ミラ







卷入惊天大阴谋，洛根该何去何从？

文 软饼干 美编 澄香

PSP	虹吸战士 洛根之影 Syphon Filter:Logans Shadow
◆SCEA◆ACT◆2007年10月2日◆美版 ◆1～8人◆39.99美元◆无对应周边	

作为"《虹吸战士》系列"正统续作的本作，在上市不久就获得国外权威游戏网站的高度评价，可能9.5的高分中包含了欧美玩家对动作射击类游戏的独特偏好，但本作的超高素质确实无愧于这个分数。细腻的画面效果、大气磅礴的音效、构思巧妙的关卡设计和缜密的故事背景，这些元素糅合在一起完全可以媲美欧美动作大片。可以这么说，本作已经超越了一般掌机游戏的品质。游戏中新增的水下战斗关卡和QTE系统起到了锦上添花的作用，加上全新的对战模式和重新绘制的地图，这些成功元素都无疑使本作具备了冲击年度最佳射击游戏的实力。

游戏系统



菜单解说

Single Player	单人模式，游戏的主要模式
Multiplayer	多人模式，支持最多8人的对战
Options	游戏设置，可以设置按键、调整音量大小、背景亮度等
Profiles	档案选择，新建存档或者读取已有档案
Sneak Preview	另一款开发中的新作试玩

操作简介

本作拥有3种操作方法，其中Standard(标准)与Advanced(高级)类似，只是将滑杆和□△○×四键的作用交换了一下。另外Classic(经典)是比较传统的操作模式，在该操作模式下可以锁定敌人。由于本作手动瞄准的操作手感很好，因此推荐前两种操作模式来进行游戏。



默认的三种设置如下，你可以选择或者自定义你习惯的键位设置。

按键	Standard(标准)	Advanced(高级)	Classic(经典)
↑	主要用于动作，比如子弹上膛、攀跃、开门等/在狙击模式时是放大瞄准镜		
↓	下蹲/在狙击模式时是缩小瞄准镜		
←	使用已选择的装备，如手电筒、夜视装置、热感应装置、电子扫描装置等，按住是选择装备		
→	使用已选择的武器，如手枪、狙击枪、冲锋枪、手雷等，按住是选择武器/切换子弹 射击模式		
滑杆	移动	视线移动	左右是转身，上下是前进后退
L	精确瞄准模式/使用狙击枪时是进入开镜瞄准模式	精确瞄准模式/使用狙击枪时是进入开镜瞄准模式	无作用
R	射击、攻击动作	射击、攻击动作	锁定目标
×	视线向下	后退	射击
○	视线向右	右转	靠墙隐蔽
△	视线向上	前进	精确瞄准模式
□	视线向左	左转	狙击模式中前进
START	暂停，进入菜单	暂停，进入菜单	暂停，进入菜单
SELECT	对NPC下命令	对NPC下命令	对NPC下命令

单人模式介绍

训练模式(Training Mode)

学习基础的操作，建议所有刚接触该系列的玩家先来此训练一下，熟悉一下操作手感。

故事模式(Story Mode)

本作的剧情模式，中途可随时中断存档退出，玩过的关卡会出现在任务模式里。

任务模式(Mission Mode)

重新挑战故事模式中已通过的关卡，任务开始前可以自由组合武器装备。玩家可以利用该模式来搜集隐藏文件和提升战斗等级。

战斗等级(Career Rating)

根据玩家在游戏中的具体表现来给予等级评定，当某个项目达到100%后便可以开启新武器或是提升自身素质。

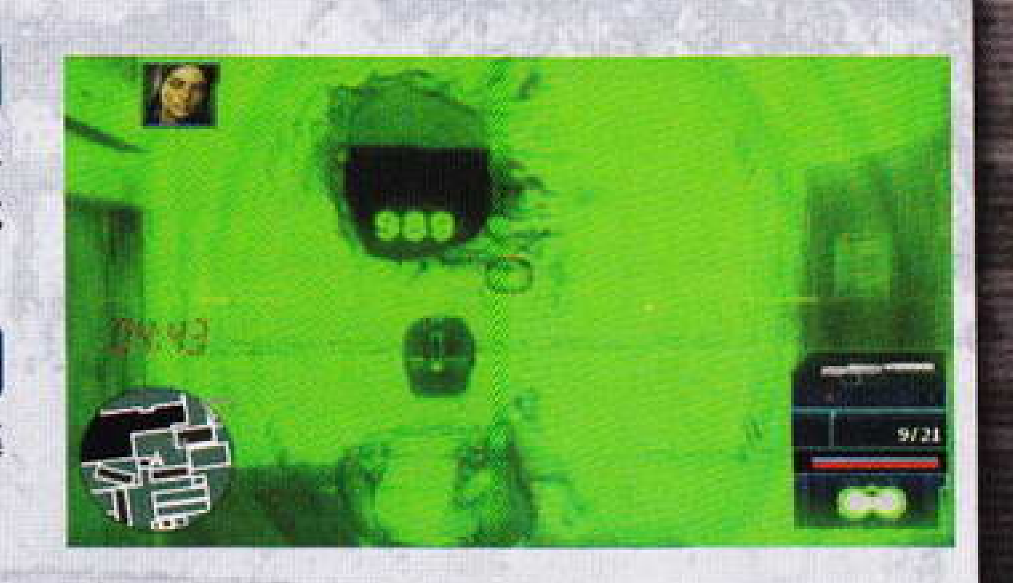
机密文件(Locked Files)

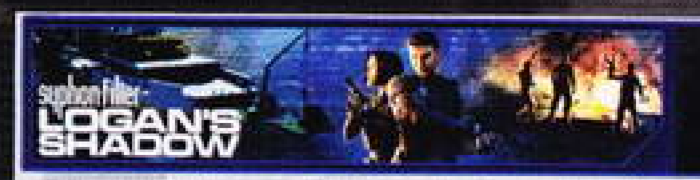
游戏的每1小关中都隐藏着3个机密文件，收集这些隐藏证物可以开启原画、电影、音乐等奖励。

本作的训练模式(Training Mode)中共有5关，除了水下战斗训练关，该作的训练模式与《黑镜》中的训练模式几乎是一模一样的。通过训练关的演练，玩家可以掌握游戏中几乎所有的操作方法。

训练项目

1. 基础操作
2. 基础战斗技巧
3. MB150步枪和特殊子弹的使用
4. 高级战斗技巧
5. 在水中的基础操作及格斗技巧





辅助装备

辅助装备的使用非常方便，长按方向键←会出现辅助装备菜单，此时便能进行选择使用。而轻点方向键←便能直接开启已经选定的装备，再次轻点←为关闭装备。

EDSU GOGGLES

电子扫描镜，场景中可调查的物体都会清楚显示，某些关键物体还会闪光。

NV GOGGLES

夜视镜，主要在黑暗场景中使用。

IR GOGGLES

热能感应器，散发热量的物体都能察觉。

PID

手电筒，游戏中使用的次数不多。

RTL

快速横跃装置，需要在特定场合才能使用。



战斗技巧

1 在遭遇大批敌人时的第一反应是寻找掩体进行隐蔽，而隐蔽后进行探身射击是经常要使用战术。尽量瞄准敌人脑袋射击，如果遇到头部有钢盔保护的敌人就射其腿部。



2 探索时记得频繁切换各种视觉装置，比如开启EDSU(扫描)来寻找机密文件会更简单；开启IR(热感应)能看清敌人所处位置。

3 很多武器都有其特殊的攻击模式，比如MB150步枪可以选择6mm Ammo(普通子弹)、EDT(电击弹)、34×GAS(毒气弹)、EXPLOSIVE(炸裂子弹)4种。后三种特殊子弹在击中敌人身体后会留在目标身上，此时再按下射击键就会发挥效果。电击弹可以将敌人直接电死；毒气弹能毒死周围的敌人；炸裂子弹则会直接在目标体内爆炸。

4 从高处跳下的过程中按↓的话，Logan落地时会做出翻滚动作，这样可以取消落地的硬直时间并可减少伤害。爬梯子时按住↓能快速滑下。

5 除了MB150步枪的特殊弹药外，其他弹药都能在弹药箱补给。在故事模式中，Logan的默认武器就只有消音手枪和MB150。



6 根据关卡设计，玩家要擅用SELECT键和↑键，不少地方都需要通过输入这两个键来与NPC进行互动，以此来解开谜题。

7 不同难度的主要区别是敌人的体力以及敌人射击精准度，当然最主要的区别就是在困难难度下没有地图指引。

8 在水中移动速度较慢，而且在不带呼吸器就不能在水下待太久。同时大部分武器在水中发挥不出其在陆地上的原有性能。





剧情攻略始动

第一章 五号货舱

Part 1 索马里海盗(Pirates of Somalia)

以叙利亚恐怖分子Bitar为首的索马里海盗袭击了一艘美国海军补给舰——圣海伦号。看来Bitar并没有老老实实地呆在监狱里，这艘孤立无援的补给舰已经连续发送了4小时之久的无线电求救信号……

圣海伦号运送的神秘货物存放在第五货舱，这次营救任务的负责人Cordell想知道货舱里面究竟藏着什么，他是一个冷血的家伙，也是我见过性格最恶劣的"会计"，但不管怎样我都得亲自去一趟，因为还有一笔旧帐要找Bitar清算。

——Gabe Logan



一开始就迎来紧张刺激的空对地作战，Logan要利用直升机上的机载机枪摧毁军舰甲板上的4个飞弹发射井。歼灭所有可见目标后直升机降落到甲板上，营救行动正式开始！海盗的火力很强，而Logan只有消音手枪和MB150多功能步枪，建议先用消音手枪熟悉下探身射击的技巧，瞄准敌人脑袋开枪是最有效率的杀敌方式。按照地图指示的方向前进时发现通往舰桥的通道被杂物堵住了，所以要呼叫直升机清除(按SELECT)，QTE输入成功后障碍被清除。来到第二处被堵通道时，要先干掉高处的火箭兵，然后再呼叫直升机。最后来到通风管道附近，扒开铁栅栏时发生剧情。"不要射击，住手！"Logan朝着已经神志不清的队友说道。当Logan正准备想办法救出这家伙时，这名队员已经咽气了。反恐战争就是这么残酷，还是继续任务吧。

Part 2 降落(Going Under)

直升机驾驶员Alima接收到一个很特别的特种作战部队的无线电信号，信号来源于圣海伦号。这种暗号一直都被负责精确打击或者奇袭的部队所使用，看来Cordell隐瞒了一些我不该知道的东西，或许他根本就不是一个称职的上司。Bitar已经知道了我们的行动，正在筹备着"宴会"迎接我们的到来。

Teresa依然联系不到我的老搭档Lian，或许她正在塞浦路斯某处度假，她确实应该好好休息一下，因为她第一次休假已经是5年前的事了。这次任务时机选得并不坏，但要击退索马里海盗以及安全抵达第五货舱也并不是那么轻松的事，更何况Cordell他什么情报都没告诉我。

——Gabe Logan

继续上一轮的营救行动，贴在墙头查看守卫的动向，接着伺机进行暗杀。来到室外场景时会遭遇大批增援而来的敌兵，由于地形较为复杂，所以要在第一时间内了解敌兵埋伏的方位，多利用掩体进行隐蔽，然后伺机还击。来到控制台按下按钮后发生剧情，我军直升机被两枚火箭弹击坠，新任务也随之展开。利用RTL绳索滑到下层，血战至直升机残骸附近。"还有幸存者吗？""没可能了。"Logan无奈地摇了摇头，叹了口气说道。任务还要继续，Logan跳下海朝袭击军舰的海盗小船游去。

Part 3 第5海岸(Ocean's Five)

Alima所驾驶的直升机在行动中被火箭筒击坠，如果放过这些索马里海盗，他们还会在世界其他角落里继续击落飞机，我可不希望这种事情发生。眼下，我得去弄沉索马里海盗的船只，让他们与偷窃来的武器一起沉没到印度洋底。

Alima是个好驾驶员，我认为她是最好的驾驶员之一。曾经的十几个任务，包括去阿富汗、白俄罗斯以及秘鲁，一直都是她载我辗转飞行。如果Lian在这，她一定会骂我是个无情的家伙。Alima知道这次任务的凶险，我们都知道这次任务的危险，但是大家还是去面对了。杀了Bitar保护了第五货舱又能怎么样，付出的代价依旧是惨痛的，Alima牺牲了自己……

——Gabe Logan

现在的任务是要依次搞沉两艘海盗小船，先在水中利用MB150多功能步枪干掉船上的可见目标。利用渔网爬上船后去船顶拿到C4，清除掉船舱内的守卫后将C4埋设在方向舵附近，接着在20秒内撤离小船。“轰！”爆炸引起的华丽火焰吸引了另外一条船的注意力，该船会快速驶近查看情况，还是利用老办法弄沉这条船吧。又是一声巨响，第二艘船的爆炸冲击波将补给舰的合金舰身撕开了一个大洞，Logan向总部报告了情况后钻入缺口。

Part 4 暗之海(Sea of Darkness)

Cordell的行为验证了我对他的所有猜测。他在报告中说是索马里海盗袭击了圣海伦号，使得船的一侧出现了一些细小的漏洞，目前专家正赶去维修。Bitar集团、al—Jamil部队都清楚知道他们在寻找什么，包括在哪袭击，有谁被杀。

为什么Cordell要修改报告呢？当时Bitar把我逼上了绝路，这就是为什么他派遣我去的原因，想让我将功赎罪？不！并不是这样的，死的并不是圣海伦号上的美军士兵，这场战役最后的陪葬者应该是Bitar恐怖组织的成员们。 ——Gabe Logan

占领货舱区的并不是海盗，而是不同于普通海盗的al－Jamil部队。行动时不要闹出太大动静。打开EDSU视觉装置，可以看到需要调查的物体——仓库栅栏把手，连打×键就能把2号栅栏门打开。用老办法打开3号门后，要将门后的铁箱子推到铁丝网边，然后利用箱子翻过铁丝网。来到动力室门口时发现门已锁死，此时要打开EDSU并射击排气口栅栏上的锁，然后从那钻进去来到动力室内部。

BOSS战 Fahid

坐电梯来到舰桥控制室便能迎来第一场BOSS战，该BOSS可以说是全副武装，不光身上穿着防弹衣，头上更是戴着刀枪不入的钢盔，所以射击头部的打法是完全行不通的。打头不行我们就打脚，只要准确命中BOSS的腿部，便能暂时击倒他，然后攻击其背部弱点。当他再次站起来时，继续射击其腿部。熟练运用这个方法可以无伤屈死他。

第二章 逆流终点

Part 1 谎言背后(What Lies Below)

俄罗斯特种部队(Spetsnaz)的出现并不让我吃惊。先前我在圣海伦号上找到了Bitar与al—Jamil部队偷来的美国机密装置。但在那过程中整艘军舰却沉没了。接着我又发现俄军部队出现在了圣海伦号的沉没地点。我先前遭遇过他们，他们专业、残忍，是极其危险的人物。

我试图在失事地点寻找一些证据，我真希望Cordell的信使已经复制了Lian在当地拍到的一些文件。这次任务我特地请来了一位老朋友——



Bishop，Lian一直叫他“反叛的牛仔”，这也确实验证了他因为一些不良作风而被空降特勤团(SAS)解雇的原因。喝酒？还是斗殴？我记不清原因了，我只希望和他在水面下能寻找到有用的东西。

——Gabe Logan

首次展开水下行动，在海底发现几名俄军蛙人正在探测船体，Logan可以进行暗杀也可以从远处狙击他们。全部搞定后帮Bishop的小型潜水艇开路，具体方法就是用手拉开挡路的水雷。当潜水艇停下后，再次打开EDSU会发现附近墙面上有4个闪光点，只要依次敲打就能找到合适的点。Bishop在进行切割工作时要保护潜水艇不被俄军蛙人部队打坏，坚持一段时间后Logan会被吸进空洞内。

Part 2 黑暗深处(Depths of Darkness)

Bishop在沉船上切开了口子，由于船内真空，水流瞬间就把我吸进了舱内，能活下来真是个奇迹。在舱内我找到了Cordell的信使文件，真希望能通过这条线索找到Lian。在舱内或许能发现Cordell在第五货舱装运的货物，但这有许多俄特种兵进行把守，看来我只能凭借一人之力来解决掉他们了。不管怎么说，我和Bishop都不期待与俄潜艇部队相遇。

Bishop的举动让自己陷入了许多危险境界，不过他最终还是依靠娴熟的临场技巧解决了问题，真是个乱来的家伙。难怪Teresa一直说他是个拖后腿的人。

——Gabe Logan

隐蔽在水中以精确射击干掉岸上的守卫，上岸后来到二层开启排水口，接着射击4个排水口处的齿轮。待水位上涨后爬上岸，利用RTL绳索滑到对面平台。爬上缺口后要设法突破俄军的攻击，战斗也渐渐进入小高潮。来到导弹发射井房间内下水调查时发现弹头被锁，上岸打开开关后再去调查。调查完毕正准备离开时会遭遇了两名精英士兵的狙击，不过并不难对付。

Part 3 死之漩涡(Dead Currents)

怎样才能使拥有军事机密的船只看起来比较普通呢？Bitar知道第五货舱的秘密，所以准备盗窃。船上警卫知道Bitar的为人，为了活命把相关情报告诉了Bitar。现在也能弄清楚为什么俄罗斯人也知道这些事情了，如今俄上校Kudrenko手下的人已经抢在我之前拿到了Cordell的信使送来的文件。

Bishop告诉我船上有原子核反应装置，这里很可能要被彻底摧毁，现在必须进入到引擎房阻止原子核爆炸。如果让俄罗斯人破坏了船上的冷却装置就麻烦了。

——Gabe Logan

船体开始倾斜并发生小规模爆炸，退路已被堵住，而眼下之事就是赶快和Bishop汇合。通过墙边水管来到二层推下重物砸穿通道。跳下水关掉



左边的机关就能顺利潜到另一头，上岸就能看到天花板处的Bishop。通道尽头的门打不开，需要钻通风管道绕到隔壁，然后打坏门上夹着的木板。中途还要掩护Bishop破解门锁。来到放有冷却装置的房间，两人要合作把这里的三个开关打开，注意有时间限制，完成后进入BOSS战。

BOSS战 Sergeyev

这家伙和第一章的BOSS如出一辙，只是战斗时千万不要射破BOSS身后的玻璃。这里有个秒杀BOSS的方法，那就是使用MB150多功能步枪的爆炸子弹，一发就能击毙BOSS。

Part 4 溺水(Drowning)

Bishop很出色地完成了任务，如果Lian在这肯定会对他刮目相看。如果没有他专业冷静的分析，这次任务肯定会失败。我只是想知道为什么Bishop会接受这样的任务，比起他的军队和中东石油联盟支付给他的佣金来看，IPCA所给的实在是太少了。也许这次让他回想起了以前在SAS的生活，以前的军人生活。

Teresa来报，第五舰队正朝这赶来试图摧毁剩下的船只残骸。难道海军知道Kudrenko和俄军部队的位置？更糟糕的是Cordell知道我在这，也许

Cordell是为了不泄露机密而试图摧毁圣海伦号。他想永远埋葬这一切，这包括我在内的所有人。

——Gabe Logan

激烈的海底大战开始，Logan要与Bishop一起对付大批俄军蛙人。在帮Bishop找到潜水艇后还要负责寻找潜艇零件，开启EDSU后看见一个闪烁的物体就是零件。启动潜水艇不久就会遭遇俄军潜艇，打法是射爆水面上投下的深水炸弹，靠爆炸冲击波来使得俄军潜艇无法动弹，接着快速游上前扳开仓门，反复3次即可摆脱危机。

第三章 血色汹涌

Part 1 失去的友人(Missing Friends)



Teresa破解了我们在圣海伦号船骸里找到的机密文件。现在我终于知道为什么Cordell不希望我们找到文件了：Lian的照片被修改了，原始照片里显示他们被枪指着……照片是在阿塞拜疆某处拍的，如果Lian在那里，我必须尽快找到她。

Kudrenko是靠什么方式在阿塞拜疆这样的小镇上与Bitar取得联系并知道第五货舱的秘密的呢？照片上的Lian被军情六处(MI6)押送，也许俄部队里有英国情报局的双重间谍。Maggie是我在MI6里有老交情的联络员，她答应在转运区与我碰头。她会给我透露一些情报，我希望她能给我带来帮助。

——Gabe Logan

趁当地民兵与俄军交火时偷偷爬上岸，躲在花坛后射杀所有可见的目标，搞定后在断桥处利用R T L绳索滑到河对面。在房间二楼没有找到Maggie，却遇到了当地民兵，民兵要求Logan协助他们对付俄军。注意街道上有陷阱炸弹，听到"滴、滴"声就要开EDSU来侦测。打开河道内的排水口后按下街道尽头房间内的开关。最后按照地图指示来到另一幢建筑内，上二楼会发生剧情。

BOSS战 装甲车

此战的主要目的是协助民兵炸毁敌军装甲车，方法是：先用机枪扫射装甲车的机枪部位，然后趁装甲车停火时呼叫民兵上前安装C4。民兵在安装C4时，要帮忙清除从四周包围过来的士兵。最后要注意装甲车内还会冒出来一个敌人，一定要第一时间干掉。

Part 2 寻找敌人(Found Enemies)

他们想通过屠杀来找到些什么？Cordell、Bitar、MI6、俄军部队是通过什么联系到一起的呢？最主要的是，这些和Lian又有什么联系呢？

这些疑问都留到见到Lian才能解开，因为她从没在我面前说过谎。当她告诉我她要去塞浦路斯放松时，我相信了她。但是她并没有去塞浦路斯，而是来到了这里与其他人秘密会面。

——Gabe Logan

Logan在楼内遇到了C国特工Trinidad，由于Trinidad宣称自己知道Lian的线索，Logan决定暂时与她合作，毕竟杀出重围为眼下之急。半路Trinidad会趁机溜掉，Logan只能继续单独行动，在着火的房间内有个墙洞，从那里爬出去来到隔壁房间。接着要帮助Trinidad摆脱追击，开启IR热能感应装置，然后隔着墙壁击毙外面走廊内围攻Trinidad的追兵，估计这些家伙死都不知道子弹是从隔壁射出来的(– –)。



Part 3 无处可逃(Nowhere to Run)

15年前我把Lian招入了组织，在那时她就放弃了自己的祖国，她的背叛非常突然。但是她并没有遭到国家的追捕，我一直想知道为什么，现在我打算找出其中的原由。在Lian的房间里我发现了一个女人，她是C国特工，她也在寻找Lian。为什么世界上大部分的国家都关注着第五货舱的秘密呢？

这些问题都只有Lian还有她的同伴能解决。我想关于Lian我知道的也许并不多，但我知道她是我的搭档，并且我的搭档正处于困境。无论Cordell怎么想，Lian都不会是双重间谍。

——Gabe Logan

偷偷潜入教堂，发现MI6的特工Maggie被抓了起来，正在接受俄军士兵的审问。Logan可以采用轻轻推门进入或是扔闪光弹的战术来全歼敌兵。救下Maggie后还要对付突然出现的武装直升机。对付直升机的方法很简单，只管躲避在墙后，等直升机扫射完毕后立刻呼叫Maggie进行反击，如此往复便能击毁战机。Log an正在庆幸自己躲过一劫时，却被人从后面打晕了。

第四章 偿还

Part 1 特立尼达(Trinidad)

这些看守都是菜鸟，经过几个小时的折磨，他们依旧没能从我这里获得任何可靠的信息。全世界的每个特工机构都会训练像我这样的人以防备拷问。我的脑袋隐隐作痛，并不是因为看守的拳头，而是因为Trinidad。

Lian是我的老搭档，她一定会帮我解除心中的困惑，因为我能帮她找到她的丈夫Shen Rei。其实除了知道她是Lian以外，其他的我一无所知。Lian到底为谁工作？是什么让她卷入其中？

——Gabe Logan

Logan醒来时发现自己身处看守所内，在接受审问时试图挣脱束缚，但以失败而告终。随后Logan在牢房内设计弄晕了看守，在警卫室拿回自己的装备后往地图指示的地点前进。有电脑的房间大门被锁，需要通过房顶的天窗进入室内。调查电脑监视器时发现Maggie被士兵扔进了冷藏库，当务之急便是在限定时间内救出Maggie。找到冷藏室后开启IR装置就能探测出Maggie的准确位置。



Part 2 极度深寒(Into the Cold)

Cordell一定认为Lian和al-jamil存在某种关系。如果他发现Lian嫁给了C国的叛徒，某些家伙肯定会派人把她抓回来。

根据MI6特工Maggie的情报，照片上的Lian和Shen在库那河遭遇了一场意外。MI6对Cordell提供的照片表示怀疑。另外据我所知，MI6开始是为Cordell工作的。我很相信Maggie，因为我认识她已经10年了。但是，我认识Lian已经15年了……

——Gabe Logan



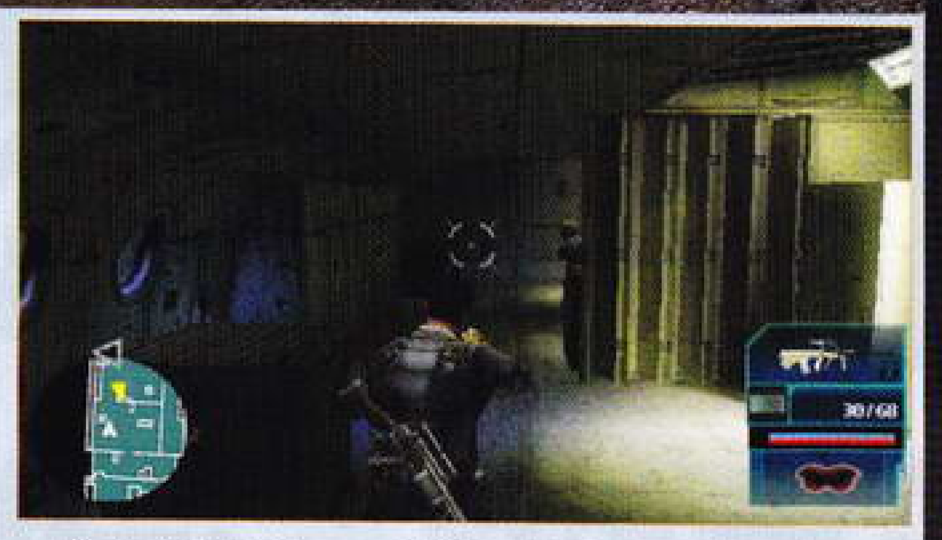
虽然Maggie暗杀掉了沿途的几名守卫，但是带电的铁丝网却阻挡在了两人的面前。正当Maggie爬到高处准备对电线做手脚时，大批的士兵从山林内杀了出来，反击任务自然落到了Logan的头上。进入森林以后，由于暴风雪天气导致能见度极差，所以从现在开始要一直开着IR装置，这样敌兵位置就一目了然了。雪地大突围之后是一段精彩的狙击战，Maggie要使用SVD掩护Logan前进。在最后的桥头堡上，俄军居然派出了装甲车来围堵逃犯们，不过别担心，附近的地形对Logan来说绝对是有优势的。利用C4炸毁装甲车即可通过本段。

Part 3 该死的货舱(Deadly Cargo)

监牢、森林或是机场已经没有被人追踪的迹象了，但我还是感觉有人在暗中监视我，跟踪我。我感觉Lian没离开Shen，另一方面Trinidad正试图利用我来找到Shen。

现在我知道该去哪里了，Lian和Shen曾经在库那河出现过。相信如果我能找到al-Jamil，我就能找到Lian。 ——Gabe Logan

行动地点转移到了Kudrenko的军机上，由于俄罗斯人怎么也不会相信飞机上隐藏着美国特工，所以说是毫无防备之心的。Logan可以一个



一个将其暗杀掉，以避免引起不必要的骚乱。最后来到机头时便会遭遇BOSS战。

BOSS战 Kudrenko

打法比较简单，如果你有霰弹枪的话就能在几秒钟内干掉BOSS。如果没有的话就依旧采用打脚的无赖战术吧。

第五章 飞沙走石

Part 1 峡谷风暴行动(Operation Canyon Storm)

Cordell从一开始就玩弄了我，他知道Lian和Shen的情况。他在进行一个危险的游戏：Cordell明知Bitar从第五货舱盗走了危险的WMD，却只派我一个人去进行追捕。如果Bitar在纽约引爆了这个装置来回敬伊拉克的石油问题，不知道会有多少人为此丧命。

如果Teresa没有建立远程的紧急指挥中心，



Lian就不会失踪，Cordell也不会私下发布攻击al-Jamil的命令。Cordell没有经过任何军事训练，没有任何实战经验。他只会轰炸每样东西，然后让部队在废墟中寻找剩下的残骸。如果Lian在这，我不能保证有足够的时间来找到她。

——Gabe Logan

Logan要与当地美军一起合作杀敌，先指挥友军进入M1主战坦克。由于开动坦克需要时间，所以还得掩护坦克，优先干掉拥有火箭炮的敌人。行进途中还要协助坦克排除地雷，开启EDSU就能发现隐藏在土中的地雷。敌方山头的两座防空机枪要依靠坦克来摧毁，将枪口准心对准目标时才有发炮指令出现。在本关最后，敌人会设计将桥梁炸断，Logan随着坦克一起跌落谷底。

Part 2 不为人知的过去(Our Hidden Past)

如果一年前Cordell没让我们离开al-Jamil，这一切都不会发生。当时抓捕Bitar的时候，Bitar的手下正前往纽约某处计划引爆装载着天然气的油轮。Cordell当时接下了这个反恐任务，最后虽然阻止了大爆炸，但是却放跑了Bitar。

Bitar生性凶残，绝对是个可怕的敌人。Bitar知道这一天总会到来，所以早就准备好对策了。现在距离他的地堡入口大概也就只有100米了，就是这100米，我却花了很长的时间才通过。对Lian来说时间不多了，我要加快行动速度了。

——Gabe Logan

消灭围堵上来的敌人后顺着指示走，该区域虽然地形复杂，但是行军路线只有一条，只不过要频繁利用RTL绳索在各个山头来回移动。半路上Logan会遇到一名掉队的美军士兵并与他一起合作作战。在山谷内遇到4座机枪堡垒的阻击时，要用枪瞄准目标并呼叫空军战机进行精确打击。找到地堡入口时还要掩护同伴埋设C4，利用附近的机枪来击溃不断出现的敌人。

Part 3 沙漠战火(Desert Flames)



Bitar集团为阻止俄军的入侵在阿富汗进行着抵抗。当恐怖组织高呼为自由而战时，我们与俄军站在了一起，成为了盟军。al-Jamil内部有很多像Bitar一样的人，他们尤其喜欢针对我。

Bitar的计划很明确，如果他能大规模生产这些武器，他会摧毁西方国家在中东任何有利可图的东西，换句话说就是石油。真是个厉害的家伙，他并不关心这样做是否会让第三世界国的希望变成泡影，同样也不关心这种毁灭会不会使当地数百万贫民摆脱贫困，或许破坏这些本来就是计划之内的事。 ——Gabe Logan

终于来到敌人内部基地，干掉防守的敌兵后推动场景内的矿车，且战且推，直到把矿车推到尽头。来到监狱区后要挨个进入牢房搜索，由于美军的轰炸开始了，地堡坚持不了多久就会坍塌。"该死的，Lian你到底在哪里！"Logan找了半天没有任何发现，反倒是敌人越来越多了。从一处断裂的木头梯子边可以爬到监狱二层，在二层的某间牢房内，Logan终于找到了自己寻找了大半个地球的Lian，两人激动地拥抱在一起。接下来两人得想办法逃出地堡，牢门外的走廊断层需要Logan先过去，然后举起附近的排风口管子，直到Lian爬过来才能松手。来到一处黑暗地区时，同样需要Logan先通过，然后打开手电筒照亮断层上的小平台，这样Lian才会一步一步跳过来，最后记得要拉一把哦。

第六章 破碎的宿命

Part 1 遥远的归途(The long Descent)

现在一切谜底都揭开了，Cordell并不是在强烈爱国心的驱使下去消灭Bitar，他隐瞒了他的真实目的。Bitar一开始就被卷入了这场阴谋，因为他受雇于Cordell。现在Kudrenko死了，Maggie被管制，Cordell被击毙，游戏玩家就剩下Trinidad和Bitar两个。

一些迹象显示这次不能让Lian和我一起行动。Lian冒着生命危险帮助我从死亡下逃脱，那时她就没有后悔帮助过我。也许我们的关系没有想像中那么亲近，但不管怎么样她始终是我的搭档。 ——Gabe Logan

关掉水下排水阀门后再潜水穿过水面的拦网。通过小平台后潜入水下找到并关闭第二处排水阀门。上岸后的任务是炸掉三个发电机，要注意这里的守卫随时会出现。完成后爬到中间那台发电机的顶部，在那里利用RTL绳索滑到对面平台上。控制着大排水口的开关需要钥匙卡才能启动，这时别着急，因为附近会突然杀出一名敌人，而钥匙卡就在这个人身上。刷卡后远处的大排水口停止排水，此时赶快前往已经停止排水的排水口吧。

Part 2 无能为力(Powerless)

当我经过水坝的低水位区时，甲板上已经开始警戒起来了。我遇到的守卫都是al-Jamil。国际上一直对叙里亚政府与al-Janil之间的关系存有猜疑，但是没有证据能证明这一切。我有理由不相信Lian，毕竟她对Shen的感情要更强烈些。 ——Gabe Logan

这关地形虽然比较复杂，但是任务目的很明确，那就是破坏该区域的两个发电机涡轮。下水后可以选择从水下管道走，这里水下管道都装有陷阱炸弹，需要用枪来打爆。半路会来到一处有水的房间，按下这里的开关后水中会充满电流，这可是等下会用到的重要装置。根据地图来到目标地点，开关打开后会出现3个电瓶装置，击破这3个装置后第1个涡轮停止运转。接着根据地图指示来到第2处目标地点，各位是不是来到目标地点并没有找到什么可调查的东西呢？其实秘密在你头上，抬头就能看见巨大的转轴上面就是需要击破的3个装置。最后回到那间有水的房间，在这里会遭遇AS装甲兵的进攻，战斗技巧就是先按下开关电晕水中的AS装甲兵，然后精确射击其背后的装置，按照这个方法可以轻松击败这两名强敌。

Part 3 瓦解(Disintegration)

随着转换装置和发电机涡轮的爆破，al-Jamil发现了我的位置。他们派出了最好的士兵前来搜捕我。Teresa告诉我现在整个大坝处于不稳定状态，任务在艰难中进行。

我再次感觉到我被蒙蔽了，Trinidad也在这里，我知道她是来这里追捕Shen的。Lian知道我不会放弃整个任务的执行，我得去营救她的丈夫Shen。我不能让Trinidad抓到Shen，我也不会让Shen回C国。我要在这一切发生之前阻止Trinidad。

——Gabe Logan

消灭指挥部内的守军后调查电脑开启大门，路上要多射氧气瓶来轰杀敌军。在有两个锅炉的房间内，首先要把铁钩子钩住其中一个锅炉，然后通过楼梯来到高处，在那爬梯子走到另一块区域。找到Trinidad时要替她松绑，注意听她会报出密码数字。救下她后居然又跑了，先不忙着追她，眼下要把周围的守军给解决掉。在二层将行车的开关打开，这样行车就能利用下面的钩子钩住锅炉，以此来撞开大门。原路返回时又会遇到很多敌人，而且来到最下层时还会遇到AS装甲兵，用老办法来轻松搞定吧。

Part 4 指引(Leading the blind)

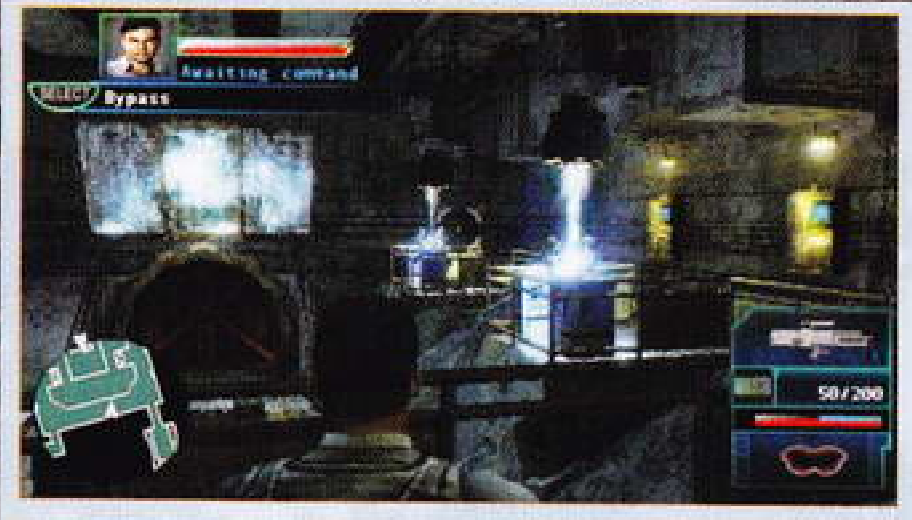
Shen设计了一个量子电池装置，这种装置能无限储存能量，能够使世界变得更美好。但是世界各国政府都想把它用于军事领域。看来我不能怪罪Shen的逃离，也不责怪Lian为什么要帮助他。

我想知道Teresa说的是不是事实，关于Lian还有我。如果我们能活着离开这，我一定会找她问清楚。不过眼下最要紧的是对付可怕的Bitar。

——Gabe Logan

终于与Shen见面了，这次要与他合作关闭3个反应继电器，先指挥他去调查继电器，当听到Shen的指令后调查墙壁上的装置，然后再去关闭反应器。要注意的是，每关闭一个反应器都会出现一批敌人，一定要小心应付。

Part 5 暴力的意图(With Violent Intent)



我终于彻底捣毁了al-Jamil，但是Bitar却带着导弹发射装置逃走了，究竟他又有什么计划呢？他的"沙漠混合物"被摧毁了，他的罪行也曝光于天下，叙里亚政府也不能继续袒护他了。

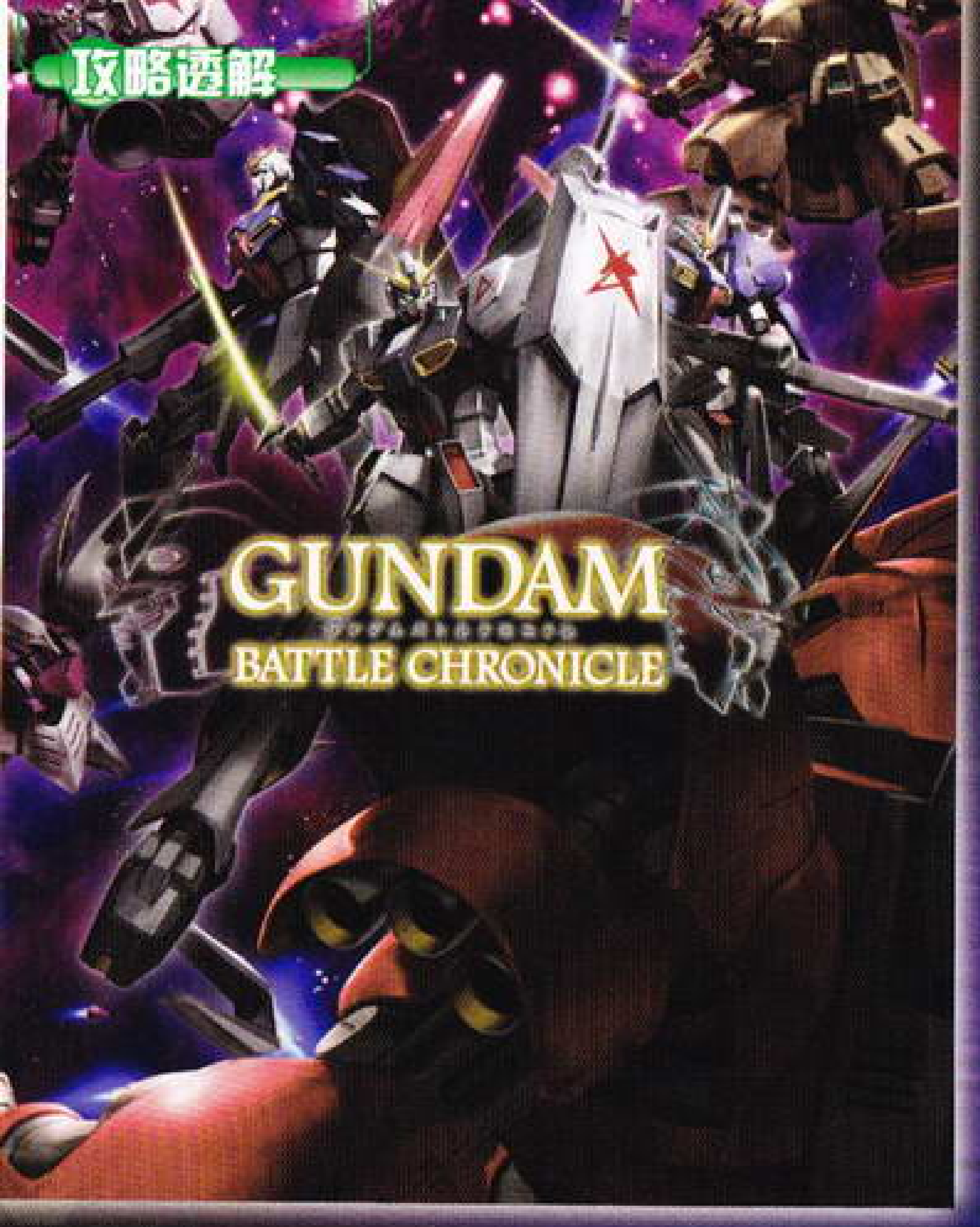
Bitar、Kudrenko、Cordell、Addison、Blake……我的过去让我得到相应的惩罚。现在，由于Trinida和Shen的原因，Lian也得为此付出沉重的代价。

——Gabe Logan

作为游戏的最后一关，主要任务就是追击恐怖分子头目Bitar。在升降机上要利用角落的机枪来一边清扫沿路出现的敌人，一边瞄准右前方升降机后部的三个电力装置。如果你不打电力装置的话升降机会一直往上开。由于在击毁其中两个装置后，Bitar会开始用机枪狂射你，难度瞬间提高，所以建议先把3个装置均匀地破坏到一定程度，然后再一口气将3个即将损坏的装置瞬间击破。接着开启EDSU，瞄准Bitar所在升降台的地面闪光点射击即可过关。最后玩家就可以慢慢欣赏结局，绝对出乎人意料的结局。



在物理学中，**阴影**是种很奇特的东西：它们比光的速度还要快，并且都是由**过去所发生**的行为而引发。



文 乌冬、tsukuyomi 美编 澄香

本作是NBGI在PSP上推出的《高达》ACT系列的第三作，经过《混战》的进化后，游戏在系统上的设计已稳定下来，因此玩过系列第二作的玩家能很快上手。由于官方还未放全隐藏关卡的密码，因此相关的详细研究我们将在下一辑放出，同时也会有更为精彩的阿克西斯路线和EX关卡战术点评。

PSP 高达 战争编年史
ガンダムバトルクロニクル
◆NBGI◆ACT◆2007年10月4日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

系统



菜单解说

标题菜单

キャンペーン	游戏主模式
对战&协力	进行1人的自由对战或2人以上的通信对战/协力对战
ギャラリー	在这里可以查看已有的机体、驾驶员、壁纸和以往的战绩，还可以欣赏已收集的BGM
パスワード	输入密码能获得相应的EX关卡
オプション	更改游戏中的相关设定

角色作成界面

所属军	原创角色所属势力
タイプ	人物类型，分为新人类和普通两种，新人类初始能力值低但成长率很高，普通类型初期能力值很高但成长率很低，两种类型都有属于自己的专用机体
パイロット	选择原创角色的人物造型
名前	角色的名称
オペレーター	选择通讯员



任务选择菜单

オプション	更改游戏中的相关设定
オートセーブ	开启/关闭自动存档功能
ロード	读取存档
セーブ	存档保存
战绩表示	查看综合战绩和击坠机体清单
タイトルへ戻	回到标题画面

机体改造界面

机体项目名称	解说
HP	机体的耐久力
实弹防御	影响机体被实弹武器攻击时所受到的伤害
ビーム防御	影响机体被光线武器攻击时所受到的伤害
机动性	机体的移动速度
スラスター出力	影响机体冲刺槽的可使用时间
スラスター速度	影响机体冲刺时的速度
レーダー性能	影响可锁定敌机的距离
バランサー	跳跃或冲刺时着地的硬直长短
旋回速度	机体移动改变方向时的速度

武器项目名称	解说
威力	武器的攻击力
命中率	攻击的命中精度
连射回数	射击武器一次可射出的弹数
弹速	子弹的速度
リロード性能	武器的上弹速度
弹数	武器装载的子弹数量
盾耐久力	盾可承受的伤害



战斗操作

方向键	机体移动，连续输入同一个方向两次为冲刺
滑杆	在锁定敌人的情况下推挪相应的方向可以切换锁定对象
○	主武器
△	格斗武器
□	副武器
×	跳跃(有重力状态)、升高(无重力状态)
L	防御
R	锁定敌人
L+○	SP射击
L+△	SP格斗
L+×	SP冲刺
L+□	切换主武器
×+□	变形(只对应可变形为MA的机体)
○+△	SP必杀技
L+○+△	超级模式
START	查看作战目的与地图
SELECT	变更视点

战斗画面解说



①需要保护的友军HP槽。

②敌军里需要击破的王牌机师或母舰HP槽。

③雷达，其中蓝色箭头为玩家控制机体；蓝色圆点为搭档或友军；红色表示敌机。除了机体，地图上还会出现不同颜色的区域，其中黄色的表示玩家控制机体或者保护指定对象需要到达才能过关的区域；浅和深两种蓝色的表示分支路线；红色的表示不能给敌机进入的区域。

④机体状态栏，其中第一栏为搭档HP槽；第二栏为玩家控制机体HP槽；第三栏为SP槽。

⑤武器槽，第一栏为主武器；第二栏为副武器。

⑥冲刺槽。

战后清算界面解说

①分数奖励部分，第一栏为时间奖励，过关的时间越短获得的分数越高，上限为10000分；第二栏HP奖励，过关HP剩余越多获得的分数越高，上限为10000分；第三栏为追加奖励，达成某些特殊条件便能获得，如保护己方母舰、击破敌方王牌机师和击破敌方母舰等，具体要求在作战中通讯员会给出指示，分数上限视每关的要求而定。

②人物成长一览。

③击坠数，关卡中击坠的敌机数，击落敌机所用的时间越短获得的分数越高。

④MS倍率，根据玩家使用机体强度而划分的数值，机体能力越高MS倍率则越低。



⑤综合得点，击坠数分数×MS倍率+三项奖励分数总和就为综合得点数值，另外搭档的机体的MS倍率不列入计算范围。RANK是电脑根据综合得点给出的评价，从高到低分别分为SS、S、A、B、C、D、E，评价影响游戏隐藏要素的开启。

⑥获得的pt。

攻略要点

连邦军（0079）

黄昏の岛々

胜利条件	敌军全灭		
难度	D	时间	10分钟

要点 第一关虽然可选择的机体很少，但是敌人的机体也只是扎古之流，所以完全不用担心，拿来熟悉一下实战操作吧。

雨のベルファスト

胜利条件	敌军全灭		
难度	D	时间	10分钟

要点 敌人配置和上一关差不多，这关的最后两架敌机是一起出现的，注意在对付其中一架时还要留意一下来自另外一架敌机的火力。

荒野の迅雷

胜利条件	敌军全灭		
难度	D	时间	10分钟

要点 击破初期的几台机体后就会出现敌方母舰，这时玩家所要做的就是在它逃出战场前把它击坠，要不然可会导致GAME OVER，在敌方母舰HP剩余一半以下时，会出现一台老虎，对于现阶段的联邦军的MS来讲对付它还是有不小难度的，建议如果在前面有留下的SP的话就全部用在它身上吧。

ランバ・ラル特攻

胜利条件	敌军全灭&保护己方母舰

难度	C	时间	10分钟

要点 炮台的火力对母舰的威胁不大，玩家只要保持不让敌方MS太靠近母舰就可以了，消灭初期敌人后敌方王牌机师登场，用SP技解决吧。



追击！トリプル・ドム

胜利条件	搬运物资&保护己方母舰

难度	B	时间	10分钟

要点 虽然全灭敌人也是能过关的，但是搬运物资有10000分的奖励，如果想得到高评价的话就得一个不漏地回收，另外迅速击破最后出来的黑色三连星也是获得SS评价的关键。

太平洋、血に染めて

胜利条件	敌军全灭&击坠落敌方母舰

难度	C	时间	10分钟

要点 想快速过关的话只要击坠落敌方母舰就可以了，不过要是想获得这关的SS评价，就不能这样做了，因为只有敌方母舰存活的情况下敌方的王牌机师才会在一定时间后登场，击破它过关后能得到不少的分数奖励，不过他的实力也不弱，我方没有强力机体的话还是用SP攻击吧。

ジャブローに散る！

胜利条件	敌军全灭&阻止敌方母舰进攻

难度	B	时间	5分钟

要点 本关的第一部分是共通的，而接下来的两个部分会根据所达成的条件不同进入不同的分支。快速击坠敌方的3艘母舰的话会出现浅蓝色区域，可进入分支A。而如果是先消灭了母舰放出的所有杂兵再击坠敌方母舰，这时夏亚就会登场，击落他可开启通往分支B的深蓝色区域。

分支A-1在基地内部进行，全灭敌人后达到指定区域即可通过。

分支A-2虽只有夏亚一个，但是他的机体不强，一个SP必杀技就能搞定。

分支B-1和第一部分差不多，只是战场转为陆上，敌机多为扎古。

分支B-2除了要面对夏亚专用扎古外还有一部伊夫里特改，两部机体在一起比较难缠，建议还是先用SP技击破一个后再慢慢料理另一个。



ラスト・リゾート

胜利条件	敌军全灭&阻止敌方母舰进攻

难度	B	时间	5分钟

要点 本关分两个部分，前半部分没有什么难点，全灭杂兵后出来的老虎不打的话会直接在下半部分再登场。下半部分的主要任务是破坏敌方的宇宙穿梭机，而且在战斗开始40秒后穿梭机就会升空，要获得分数奖励的话就得捉紧时间了，在全灭初期敌人后敌方的王牌机师爱娜出现，注意她的机体阿普萨拉斯有光线防护罩，光线武器对付它并不好使，最好的方法还是用格斗系的SP必杀技吧。另外保护友军不被击落也能获得额外的分数奖励。

强行突破作战

胜利条件	敌军全灭

难度	B	时间	5分钟

要点 根据上半部分所达成的条件不同会影响到下半部分进入的分支，直接击坠敌方母舰一定时间后会出现进入深蓝色区域的话就会进入分支A，而如果没进入深蓝色区域而留下继续战斗的话全灭杂兵后会出现敌军的王牌机师，击破他可以开启浅蓝色区域，从而进入分支B。

分支A的任务为保护我方母舰不被击坠，自己上前多吸引火力敌机是很少攻击母舰的，所以不用刻意留在母舰的身边，另外敌方的飞行器也可以多加利用，全灭杂兵后会陆续出现两架MA，它们登场后会直接攻击母舰而且还有强力的SP技，放任它们不管的话母舰很快就保不住了，所以它们一出现就要优先击落。

分支B为击坠敌方母舰，注意想要获得这条分支的SS评价就得多消灭杂兵，要不分数肯定是不够的，母舰留到最后再打。

战场までは何マイル？

胜利条件	指定时间内保护基地设施

难度	C	时间	2分钟

要点 敌人的数量不多，但会从几个方向进攻，处理不当的话基地设施很快就会陷落，建议这关前把搭档和他使用的机体也稍做培养，一人负责一边，自己再勤快点多捡漏网之鱼，就能很快过关。

チェンバロ作战

胜利条件	到达指定区域

难度	A	时间	5分钟

要点 本关一共由3部分组成，其中第3部分有两条分支。第一部分只要破坏大门达到指定区域后就可通过，但是如果追求评价的话还是建议全灭敌人后再进入。第2部分在要塞内部进行，目标为破坏要塞的中央部分，这里的路不复杂，但要注意每扇门后都有一定数量的伏兵把守破坏中央部分再达到指定区域就可通过。进入第3部分的分支出现在完成破坏中央部分后，直接进入地图左上的淡蓝色区域的话会进入分支A，而如果打开了左下和右下的门的话就会出现贾图和它的大魔，不击落他的话他就会于右下的深蓝色区

域脱出，跟着他就能进入分支B。

分支A要对付BOSS，魔霸的攻击力很高，被它的一般的光束武器打到也是非死即伤，最好还是用有射击系SP必杀技的机体在远距离削减它的HP。

分支B相对于要简单一点，要获得高评价的话建议母舰还是留到最后击坠，全灭初期敌人后贾图再次登场，不过这次他可不会逃跑了。

ポケットの中の战争

胜利条件	敌军全灭&保护基地设施		
难度	B	时间	10分钟

要点 本关分上下两部分，第一部分为保护基地设施，敌人会从四个方向进攻，



玩家可以多利用建筑做掩护逐一消灭，在击破了敌方王牌机师后巴尼会出现，但是很快就撤退了，不用刻意击破。下半部分会直接和他单挑。

裁かれし者

胜利条件	敌军全灭		
难度	A	时间	10分钟

要点 作战地点在研究设施的外部，因为场地呈弧形的缘故，弹道为直线的武器的攻击范围会缩小，在远距离时发挥不出威力，一些打不到的地方就要靠格斗武器了，消灭初期敌人后BD2登场，它HP低于一定程度后会进入超级模式，攻击力和防御力都大幅提升，看到它全身泛蓝光的时候还是暂时回避一下吧，途中BD3也会作为我方援军登场。在击破了BD2后，还有两架勇士出现，不过实力一般，击落即可过关。



ニュータイプの胁威

胜利条件	敌军全灭		
难度	B	时间	10分钟

要点 要想获得SS评价的话就不能太快击破敌方的MA，30秒后敌方增援出现，全灭了杂兵后再对付MA才能获得高的分数。MA的浮游炮很难躲而且杀伤力很大，最好不要给它使用的机会。

光る宇宙

胜利条件	敌军全灭		
难度	A	时间	0分钟

要点 虽然敌人不多，但是敌方王牌机师里面有夏亚和拉拉两个强力角色，所以要很小心，见到拉拉的爱美号停下不动时她就会放浮游炮了，这时要赶快解除锁定用SP冲刺往面向她以外的方向跑，要不然吃亏的可是自己；另外这关里夏亚的机体还是很一般，用SP必杀技可轻松解决。

星一号作战

胜利条件	敌军全灭&保护己方母舰		
难度	S	时间	5分钟

要点 第一部分在宇宙进行，这关要以击坠敌方母舰为优先，它们的火力一般都集中在我方母舰上，全灭初期敌人后会出现一台爱美号，对付MA的最好的方法就是围着它转，因为MA的转向不像MS那么灵活，许多武器就没法达到后面了，只有浮游炮例外。击破它后有两个选择，浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。

分支A-1的场地在要塞外部，击破所有敌机后和破坏大门后到达指定区域就可通过，不过这关的敌兵明显比前面几关的都密集，不要太过深入。

分支A-2夏亚驾驶吉恩号登场，这回的实力可不能和从前相提并论，几个武器都是多体攻击，玩家很难接近他，捉住他攻击的空隙用SP必杀技轰吧，在击破后记得还要把头部也破坏掉。

分支B-1在要塞内部进行，全灭敌人后到达脱出区域就可以了，敌人比较分散地形也有点复杂，多留意分岔路。

分支B-2也是面对夏亚，基本和A-2的区别不大，身体和头分开破坏才能获得高评价。

吉翁军（0079）

黄尘の谷

胜利条件	敌军全灭		
难度	D	时间	10分钟

要点 初期只有一架吉姆，随后的增援也并不难对付，正好用来试试实战的手感。

水上夜行军

胜利条件	敌军全灭		
难度	D	时间	10分钟

要点 难度稍稍提高，在远程用枪扫荡即可轻松获胜。

オデッサの激战

胜利条件 守护主舰的同时全灭敌人

难度 C 时间 10分钟

要点 此战敌人运动性比较高，一旦中了吉姆的蜘蛛网后相当烦人。注意敌人的攻击灵活运用闪避技术。之后的援军会陆续出现，时刻注意我方母舰的血量，不要远离。BOSS虽然比较耐打，但毕竟是前期，威胁并不大，攻击也比较普通，使用必杀技能轻松解决战斗。

ホワイト・ディンゴ

胜利条件 敌军全灭，同时阻止敌战车部队突破战斗区域

难度 D 时间 10分钟

要点 此战会遭到一批战车部队的突击，旁边MS的HP很厚，此时建议一边有方向地跳跃一边枪击，不仅可以躲避敌人的攻击也无视地形的影响。

大西洋、血に染めて

胜利条件 包围友军主舰，同时回收物资

难度 C 时间 10分钟

要点 一开始需要将物资回收（地图上以小红点标出）至地图的黄色区域，这时



不要理会敌人而使用SP冲刺回收，之后出现的3个BOSS很强，建议用SP必杀解决。

ジャブローに散る！

胜利条件 守护マッドアングテ，全灭敌军

难度 B 时间 10分钟

要点 此关有三场战斗，第一场在水中，敌人的速度减缓不少，远战武器更容易瞄准，此场景并无太大难处。

分支A-1：破坏地下设施入口的隔壁，支援友军的进攻。这里有大批的吉姆、陆战型高达大军和大量的炮台，火力极为凶猛。机体最好一刻都不要停下来，不然随时有被打的危险。在破坏完左上区域的隔壁之后过一会儿会有BOSS登场，在远处用枪扫射比较安全。

分支A-2：分支A-1逃跑后自动进入，这里要和包括阿姆罗在内的两个BOSS对战，建议先将SP槽蓄满。阿姆罗的移动很快，枪类难以命中，用近战武器与之对抗才有明显效果。

分支B-1：要求玩家深入敌窝将司令部摧毁。一路突破重围，摧毁目标后立即向地图的黄色区域逃跑。

分支B-2：分支B-1逃跑后自动进入，本战要单挑阿姆罗，在没有刻意练级的情况下想要和他单挑非常困难，依然建议在之前先蓄足SP，然后用必杀打败他。

ラスト・リゾート

胜利条件 阻止敌方进入指定地点，击坠钢坦克

难度 B 时间 5分钟

要点 第一场战斗里一排排的高楼比较碍事，敌人方面并没有什么难点，敌军全灭后前往地图黄色区域。第二场则要保护目标不被摧毁，这次敌人之间的距离拉大，要多切换视角观察它们的位置。战舰发射后目的改为敌军全灭且增加友军，最后BOSS希罗驾驶高达EZ-8登场。

战场までは何マイル？

胜利条件 破坏敌军基地设施

难度 C 时间 2分钟

要点 没有什么难点，只要注意时间，不停地击坠敌机就可以了。

ジオン脅威のメカニズム

胜利条件 保护毕格罗，全灭敌军

难度 B 时间 10分钟

要点 战场切换到了宇宙，本战没有什么难度，是无重力条件下的实战练习。



ポケットの中の战争

胜利条件 破坏基地设施

难度 B 时间 10分钟

要点 本关敌人的能力有所加强，将基地破坏后BOSS与目的地出现，BOSS的移动速度与运动性都非常高，要利用他移动后的硬直时间来攻击。在友军的牵制下他基本没有闲暇来攻击你。如果将BOSS击坠则进入A分支，直接到达目的地则进入B分支

A分支：要求敌军全灭，时不时会有圣诞老人爆炸攻击敌人。

B分支：实力比起之前要差一点，上来直接用SP攻击即可。

ソロモン防卫战

胜利条件 守护基地设施，敌军全灭

难度 A 时间 5分钟

要点 第一场：这一关全是小山，狙击手在这里很难发挥。敌人是清一色的吉姆，运动性极高，建议把光线防御加多一点，平时多冲刺，尽量不要走路。敌人全灭后出现一艘母舰不停地放铁球，不过铁球的血不多，清理完之后会有目的地出现

第二场：守护基地。敌人会从四面八方赶过来，如果是格斗系的就比较吃亏了。毕竟要守护基地，速战速决为好，之后出现浅蓝色目的地。

第三场A分支：进入地图的淡蓝色区域。胜利条件是守护魔霸，敌军全灭，但实战中玩家其实更多时间是在利用他替自己清理杂兵。BOSS阿姆罗乘作GUNDAM赶来，实力比起以前有些提升，由于血比较厚还是用SP吧。

第三场B分支：第一场从小山丘里洞进入，在第二场景将所有红点的开关打开并进入深蓝色区域方可进入该路线。胜利条件是守护主舰，敌军全灭。这一

关敌军很强，主舰很容易被打爆。战斗中最好不要离旗舰太远，SP也不要省着，能用就用。

宇宙、闪光の果てに

胜利条件	敌军全灭
难度 A	时间 10分钟

要点 全灭杂兵后出现两个BOSS，他们的运动性很高，继续用SP对付即可。

裁かれし者

胜利条件	守护基地，敌军全灭
难度 A	时间 10分钟

要点 依旧是防卫战，消灭所有杂兵后BOSS出现，有友军在基本不用怕，使用远程武器对付。

ニュータイプの胁威

胜利条件	守护波罗号，敌军全灭
难度 B	时间 10分钟

要点 这关友军强得可怕，几乎可以秒了敌人。要注意搭乘SFS的吉姆的高威力粒子炮。BOSS阿姆罗登场后没有任何威胁，会很轻松地被友军消灭。

宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件	敌军全灭
难度 S	时间 5分钟

要点 第一场：一次出现三艘战舰，战舰的HP很厚，无需理睬，直接去清理MS。这里的敌兵实力很强，不能一味硬拼。当清理得差不多时三艘敌战舰也被友军攻击到贫血，这时再上前击破即可。

分支A-1：尽快将战舰击坠可快点结束此关。这里的敌人非常强大，尽量不要与之正面冲突，在远处用狙击比较安全。

分支A-2：三个BOSS的实力极强，建议先用必杀将阿姆罗击坠，然后再去对付另两个BOSS。先盯着一个打，用SP冲刺后格斗是比较实用的。

分支B-1：第一场里不将白色要塞击坠会进入该路线。一路走至场外，建议先用必杀将战舰击坠，再去迎战众敌兵。多运用SP冲刺后的格斗，比较实用的招数。

分支B-2：和阿姆罗的战斗，使用SP迅速解决。

连邦军（0083）

砂上模拟战斗

胜利条件	击破强化型吉姆
难度 D	时间 3分钟

要点 看似简单的一关，但其实要获得这关的SS评价也不容易，首先是无伤和时间是一定要满足的，最后还要求玩家控制的机体倍率不能太低。

ガンダム强夺

胜利条件	敌军全灭&保护己方母舰
难度 D	时间 10分钟

要点 敌机趁着夜色偷袭，这关的敌人时不时会分散出现，击破4台大魔后，科驾驶GP-01、贾图驾驶GP-02登场，作战目的改为保护母舰和阻止GP-02逃跑，当GP-02的HP削减到一定程度后会自动脱离，消灭剩余的敌人后进入下半部分。下半只要圾坠穿梭机就能过关，但是考虑到评价还是把杂兵全灭为好。



出击アルビオン

胜利条件	搬运物资&保护己方母舰
难度 C	时间 3分钟

要点 和上一次的搬运关的要求一样，但这次时间比较吃紧，因为敌人都出现在比较远的位置，而且都是一些杂兵，搭档够实力的话可以交给他，自己就专心当个搬运工吧。

热砂の攻防战

胜利条件	敌军全灭
难度 B	时间 10分钟

要点 敌机主要从山谷的两边涌来，消灭第一批敌人后我方的母舰登场，作战目的改为援护母舰达到指定区域，这时敌机也会发起疯狂进攻，大魔的火箭炮虽然命中率不高但打在母舰上还是能造成不小伤害的，所以不要给他们靠得太近。母舰将近到达目的地时敌方王牌机师出现，一定要在母舰到达前击坠才能获得分数奖励。

ガンダム、星の海へ

胜利条件	保护己方母舰
难度 B	时间 10分钟

要点 正常来讲到达这关时我方应该还没有一架像样的宇宙用机体，建议把主原创驾驶员的军阶练到少尉，就可以获得一架勇士M，虽然不是什么强力机体但怎样也比吉姆和扎古强，榴弹炮的SP射击攻击力强



而且还是多体攻击，对付分散的敌人相当好用。这关的王牌机师是驾驶专用勇士的夏玛，只要击退就可过关。

苍く辉く炎で

胜利条件	击坠敌方MA&保护GP-01Fb		
难度	B	时间	10分钟

要点 虽然GP-01Fb被击破也可以过关，但代价就没了高评价，目前阶段以我方的机体实力要保住它非常不容易，建议还是获得强力机体后再回来获得本关的SS评价。

策谋の宙域

胜利条件	保护友军母舰脱离		
难度	B	时间	10分钟

要点 到了这关终于有像样点的机体用了。本关要护住母舰不难，但是要保住巴宁克大叔可真不容易，因为他一开始就会奋不顾身冲进敌军里面，玩家能做的只有尽快全灭初期敌人来让他老人家别太折腾了。要使本关敌方的王牌机师出现，就必须在母舰脱离前全灭杂兵。



观舰式防卫

胜利条件	保护友军母舰		
难度	B	时间	10分钟

要点 打法和前一关没多大差别，注意本关敌方阵营里多了很多高机动性的机体，远距离实在打不中的话就使用SP冲刺过去拿光剑解决吧。

ソロモンの悪梦

胜利条件	阻止敌机突破		
难度	B	时间	5分钟

要点 一开始先按兵不动，因为敌人大多数都是自动送上门的，全初期敌人即可出现分支选择。

浅蓝色区域的分支A也是阻止敌机突破，敌方的MS不少，是赚分的好机会，这关因为地形起伏使许多敌人要接近了才能锁定。

深蓝色区域的分支B为保护母舰出击，敌兵出现得都比较分散，如果这时有了GP-01Fb这样的高机动机体打起来非常快。

第三部分共通关卡，击破贾图驾驶的GP-02即可过关。

ラビアンローズ

胜利条件	保护母舰脱离		
难度	B	时间	10分钟

要点 只要守护在母舰旁边就可以了，敌军MS的火力会集中在母舰身上，要尽快消灭，注意在中段的时候会从后方出现一艘敌舰，己方母舰的炮火不能解决的情况下就只有自己动手了，另外陨石带也可以多加利用。

激突战域

胜利条件	敌军全灭		
难度	A	时间	10分钟

要点 这关的难点在于源源不断的敌机从四面八方涌来，其中高机动MS占了多数，而我方没有任何援军，使用GP-01Fb的话要多利用它的SP射击，对付高机动机体有不错的效果。注意如果想获得这关的SS评价，敌舰一定要留到最后才击坠。

强袭、阻止限界点

胜利条件	敌军全灭		
难度	A	时间	3分钟

要点 第一部分为突破敌人的防卫线，因为数量不少，中途会变更一次作战目的，消灭一定数量的敌机后只要回到原来的下方的起点淡蓝色区域就可进入分支A。而如果选择分支B的话，就要把敌人全部清理完继续突破，达到上方的深蓝色区域就可进入分支B。

分支A为支援友军，虽然有GP-03这样的强力机体作为友军登场，但因为体形巨大并且还是MA的移动方式，还是不要太过依赖的好，贾图的路维・捷露HP低于一定程度后逃走，继而GP-03也会因为去追赶他而脱离，玩家消灭完残余的敌机就能过关。

分支B为消灭殖民星上的敌军，因为敌方没有王牌机师，所以战斗会比分支A轻松不少，全灭敌人后过关。

宇宙の蜻蛉

胜利条件	敌军全灭		
难度	S	时间	10分钟

要点 战斗在殖民星周边进行，这关难度虽为S，但是比起前一关会轻松一点，消灭初期敌人后



夏玛驾驶着红色角马出现，除了移动速度快点之外和一般MS没什么区别，SS评价来得容易。

驱け拔ける岚

胜利条件	阻止敌机突破		
难度	S	时间	5分钟

要点 第一部分要阻止敌机到达红色的区域，这一节的战场上分布着大量陨石，会对射击武器造成一定影响，全灭敌人进入上方的浅蓝色区域进入分支A，进入左边的深蓝区域进入分支B。

分支A-1的初期目的为全灭敌人，但当贾图登场后作战目的会改为阻止敌机到达红色的区域，贾图机体低于一定程度后会撤退，为了高分我们当然不能给他这么做。

分支A-2只有贾图，如果上部分击落过他的话，

这关他登场时的HP会少一点，直接用SP必杀技轰吧。

分支B-1为保护友军母舰，敌机的出现位置离母舰很近，没及时消灭的话会母舰会很危险，这个部分贾图也会登场，注意他一出来就要缠住他，要不给他有机可趁母舰就保不住了。

分支B-2的BOSS也是贾图，因为路维·捷露体形太大，一般的攻击不会对它造成硬直，在近身使用格斗攻击的同时也要留意他的反击，所以最好还是使用SP必杀技，简单快捷。

星の屑

胜利条件	阻止敌机突破		
难度	S	时间	10分钟



要点 连邦0083年的最后一关，但是却出奇容易，全部敌人出来时都只有一半的HP，贾图也不例外，用老办法对付就可以了。

迪拉兹（0083）

ガンダム强夺

胜利条件	敌军全灭		
难度	C	时间	10分钟

要点 此战分两个场景。

场景一：由于是初期状态，防御和HP都很低，尽量不要拖延时间，不要给敌人任何攻击的机会。消灭了前一批敌人后BOSS出现，并且要让GP-02成功脱离。BOSS身边的机体在一旁不停地放枪严重干扰玩家，这里建议先将他击坠之后再去牵制BOSS。对于BOSS的战法，可以先用SP冲刺后的近身攻击将BOSS击倒，然后不停地围着他使用普通冲刺，待其起身后再用SP冲刺近身攻击，如此反复。

场景二：战场转向沙漠。击坠前一批敌人后会同时出现3个杂兵，用远程武器将其耗死会比较安全。之后三个BOSS一齐登场。他们三个人联合起来异常恐怖，这里要勤快地运用避闪，同时注意火力不能分散，逐一击破比较有效率。

追击部队奇袭作战

胜利条件	击坠敌军战舰		
难度	D	时间	10分钟

要点 需要摧毁地图左上方的飞船，用超必杀攻击比较快。击破之后地图上出现脱出地点，剩下的杂兵可以赚分，当然打不过的话也可以直接逃跑。

热砂の攻防战

胜利条件	回收物资，守护HLV		
难度	C	时间	2分钟

要点 游戏开始之后立即收集箱子，如果中途出现敌兵来扰就停止运送赶去击坠他，操作好的话箱子应该可以收集齐。直至两个BOSS级人物来援后先不要去管GP-01，将另一个击坠后再回头来收拾。

ガンダム，星の海へ

胜利条件	击坠敌军战舰		
难度	C	时间	10分钟

要点 开始的两艘母舰可以在远处不停地冲刺攻击以躲避光束炮，随后出现的又是上一关BOSS，在敌方战舰的掩护下打起他来有些棘手。当BOSS濒死时又会来一批增援，加之主舰的扫射也变得更加疯狂。如果闪避技术不成熟的话则建议无视他们直接去打母舰，不停地在远处围着其冲刺，用枪与其周旋，待SP满后给其致命的一击。

蒼く輝く炎で

胜利条件	击坠GP-01Fb，守护巴尔		
难度	B	时间	10分钟

要点 目标机体的运动型很高，射击武器难以命中，建议直接用SP冲刺使用格斗攻击。



策谋の宇域

胜利条件	敌军全灭，守护战舰让其脱离		
难度	B	时间	10分钟

要点 开始的一批杂兵用SP冲刺近身攻击比较有效率，清完杂兵之后地图左下角增援两个BOSS。GP-01Fb的速度，攻击都有着显著的提高，打他还是老办法：SP冲刺之后斩击。稍稍注意一下他的远程光线武器即可。

观舰式袭击

胜利条件	击坠敌军战舰，击坠敌军战机		
难度	B	时间	10分钟

要点 之前的几艘母舰并没有什么难的，远程机枪扫射就能全灭。白色战舰出现后，使用SP技迅速击坠。

ソロモンの悪梦

胜利条件	敌军全灭		
难度	B	时间	5分钟

要点 本关分为三个场景。

场景一：庞大壮观的舰队令人眼花缭乱，对此场景没有信心的玩家要先强化机体的HP。战斗开始后立即侧闪不然随时有中弹的危险。全灭舰队后会有BOSS前来支援，其远战的机枪和光束步枪的命中并不高，与其交手并不艰难。

分支A：进入地图上方淡蓝色区域。敌人比较分散，实力也很强，几乎都为远程攻击并且会使用SP攻击，最好不要从敌人正面盲目冲撞不然可能损失会很惨。

分支B：击毁所有的炮台，击坠一定数量时需要守护GP-02并歼灭敌军。

场景三：BOSS的机动性很强，有时SP冲刺也追不上，但毕竟我方军力充沛，完全可以将他打得无法还手。

コロニー制圧

胜利条件	敌军全灭		
难度	B	时间	3分钟

要点 本关虽然地图上红点较多，但其实都是一些一碰就死的"玩具"，对付这些东西你可以跳至最高处，开动机枪的同时滑动滑杆会有奇效。

新しき理想

胜利条件	敌军全灭		
难度	A	时间	10分钟

要点 开始的几批杂兵实力不弱，高运动性的敌兵多多少少会让人产生厌烦。杂兵全灭之后出现的三台BOSS级机体也没有什么威胁，总体来说不算难的一关。



激突战域

胜利条件	敌军全灭		
难度	A	时间	10分钟

要点 敌军的火力众多，特别是天上的三艘依次出现战舰，一定要将其最先击坠。没有了空中的干扰后相对来说要轻松不少，这里要注意一下狙击型的吉姆，被它碰着可不好受。清完这一批之后还会出现几架高级吉姆，速度与血量都是很高的，对付他的话SP冲刺砍还是很有效。

强袭、阻止限界点

胜利条件	阻止敌人突破		
难度	A	时间	5分钟

要点 一共分两个场景。

场景一：阻止敌军突破红色区域。敌人主要是扎古和镭射大炮，在此要多运用SP冲刺加快战斗速度，减少敌人攻击机会，战斗完毕后会出现分支路径。

分支A：进入上一关地图的淡蓝色区域进入。和之前一样也是要阻止敌军突破红色区域。这次在我方强大的友军下很容易就消灭了前一批敌人，随后敌方GP03赶来。GP03火力强大且随时呈移动状态很难命中，当然不用打他也是可以过关的，将之后前来的增援消灭即可。

分支B：进入上一关地图的深蓝色区域。消灭所有敌军。高耸的楼房不仅影响射击还影响移动，多多少少也给敌人带来了点麻烦，消灭完前批军队后地方增援三台高级吉姆，实力非常强大，其中一架机枪使用频率很高，严重阻碍行动，要优先将其击破。

宇宙の蜻蛉

胜利条件	守护友军战舰，敌军全灭		
难度	S	时间	10分钟

要点 一开始所有强大的杂兵都摆出现在面前，玩家要有一定的思想准备。清空所有的杂兵之后BOSS红色角马、战舰以及另加一架GP-03出现，个个都是极强的角色。这里建议不要管GP-03，先去把红色角马干掉，由于运动性高所以多用SP冲刺近战攻击，有必杀就放，其次再把战舰击沉，接下来再和GP03正面对决。他的攻击方式很多，粒子炮和全弹发射都是致命的威胁。移动的不确定更使得枪械几乎无法瞄准，更变态的是还有防护力场。要想打他的话最好先将机枪的速度还有弹数和威力提到超高的数值，不行就去别的战场练练级。当只剩下他一个人时就一边不停地用普通冲刺围着他转一边用机枪扫射直至防护力场消失，再赶紧用SP技重创他。当他HP剩余一半以下时会逃走。

驱け拔ける岚

胜利条件	敌军全灭		
难度	S	时间	5分钟

要点 一共分三个场景。

场景一：战场上的两艘战舰火力异常强大，开始要把它们击坠。之后GP-03来袭，打法还是和之前一样。接下来把剩余的杂兵全部清掉之后地图上会出现两条分支路径。

分支A：进入地图的淡蓝色区域。胜利条件是敌机全灭。刚开始立即侧闪不然会立马中弹，这里依然是要先把战舰给先击沉，绕着战舰兜圈子放枪便能轻松取胜。

分支B：进入地图的深蓝色区域。胜利条件是将指定战舰击沉。开始后立即前后闪，先将碍事的战舰击沉，清场后目标战舰出现，此战舰的HP槽极高，直接用SP将其击坠。

场景三：将GP-03击坠。第一场战斗对他造成的伤害会继承下来，依旧是用老办法解决他。

星の屑

胜利条件	击坠敌方战舰		
难度	S	时间	10分钟

要点 这一关的敌机极多，当消灭一定数量的时候可以选择脱离也可以选择继续战斗。

奥古（0087）

黒いガンダム

胜利条件	到达指定区域		
难度	D	时间	5分钟

要点 第一部分只要达到指定区域即可通过。下半部分为保护卡缪和他的高达MK－Ⅱ脱出，其实脱出口是个虚设，卡缪会不断和敌人纠缠，玩家所要做的是全灭敌机。

アンマン防卫

胜利条件	敌军全灭		
难度	C	时间	5分钟

要点 敌人都出现在很远的位置，雷达性能不够的机体会比较吃力，反倒是敌人都喜欢远距离攻击，要多注意冷枪。

大气圈突入

胜利条件	保护己方母舰		
难度	B	时间	5分钟

要点 初期只有3台敌机，开始没多久西罗克就会出现，他的实力很强，不过当HP低于一定程度后古华多罗会驾驶百式作为我方援军登场，西罗克就会撤退，但要高评价的话就不能给他逃走，建议等有Z高达等机体的时候再来提升评价，消灭剩余的敌人后过关。



ジャブローの风

胜利条件	破坏墙壁		
难度	B	时间	3分钟

要点 第一部分破坏墙壁后进入指定区域就可通过，敌机的配置不强，只是分布零散的炮台比较难找。基地内部会再与尊尼相遇，不过这时他的机体都不强，全灭敌人后过关。

アムロ再び

胜利条件	保护己方母舰		
难度	B	时间	5分钟

要点 敌人都在飞行板上，这点比较讨厌，射击武器起不了太大作用，对付有飞行板的敌人最好的做法就是用SP冲刺



过去把它撞下来，再用光剑消灭。注意这关敌方有两个王牌机师，而且的都会变形为MA形态，很不好对付，SP可要省着点用 了。

白い暗を拔けて

胜利条件	保护己方母舰		
难度	B	时间	10分钟

要点 作战目的和敌方配置基本和上一关差不多，不过这次连杂兵里也出 现了可变形MA，在有重力战场要远距离很命中MA是相当难的，只有等它变为MS降落到地上时才有攻击 的时机。

ホン コン・シティ

胜利条件	击坠精神 力高达		
难度	B	时间	10分钟



要点 凤 一开始就会驾驶精神力高达出现，但是要获得高评价就不能太快击破它，一段时间后敌方 援军登场，全部消灭了有10000分的奖励，这点是不 能漏掉的。

ゼータの鼓动

胜利条件	敌军全灭		
难度	B	时间	5分钟

要点 令人激动的时 刻终于来临，过了这关后有了Z高达以后就能过上好 日子了。前期敌人不强，一定时间后卡缪驾驶Z高达作为援军登场，尊尼也会随之出现，不过有Z高达在击破尊尼不用费太大劲。

コロニーが落ちる日

胜利条件	敌军全灭		
难度	B	时间	5分钟

要点 这关难度不大，正好可以拿来试试刚入手的Z高达，Z高达的高出力激光莱福改满后对付杂兵非常好用，最后击破亚赞 后就可过关。



キリマンジャロの嵐

胜利条件	敌军全灭&保护己方母舰		
难度	B	时间	5分钟

要点 全灭初期敌人就可通过第一部分，不过这时哈

曼会悄悄登场，击坠她和她的母舰的可获得不少分数，追求评价的玩家可别错过了。接下来进入浅蓝色区域会进入分支A，进入深蓝色区域会进入分支B。

分支A仍然是保护母舰，亚赞会携同两个手下驾驶新机体出现，他们的速度都很快，要小心被围攻。

分支B的战场在基地表面，消灭初期敌人凤会驾驶精神力高达出现，对付方法和上次一样，击破她就可通过。

第3部分的作战目的为击破精神力高达，当凤机体的HP削减到一定程度后，尊尼再度登场，建议先击破凤，要不同时对付两个王牌机师会有点吃力。

カラバ进攻

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 5分钟

要点 比较简单的一关，出来后直接会和敌机交锋，除了全灭敌人，另外保护阿姆罗不被击坠也能获得10000分的奖励。

ダカールの日

胜利条件 保护通信设施

难度 B **时间** 3分钟

要点 原作里很著名的一集，在这里要保护通信设施使夏亚的演讲顺利进行，虽然被破坏也可过关，不过评价会降低不少。



さよならロザミア

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 杂兵会以2～3个一组出现，全灭后露莎美登场，随同出现的还有一架同类型机体，要小心她的扩散粒子炮，360度的攻击范围在近身时是很难躲掉的。

ハマーンの嘲笑

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰

难度 B **时间** 5分钟

要点 要获得这关的SS评价，就不能太快全灭敌人，先把莉歌击破，敌方会出现援军，这时不要急着把杂兵消灭，直到通讯员发出作战变更指示要保护哈曼离开战场，这时才可放开手大干一场。



ゼダンの门

胜利条件 保护友军母舰

难度 A **时间** 10分钟

要点 哈曼的母舰火力密集，一般杂兵是很难靠近她的，惟一要注意的是后段登场莎拉，她机体很强而且一出来就会死盯着母舰不放，用前面积攒的SP来对付她吧。

シロッコ、立つ

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 3分钟

要点 杂兵不多，只要消灭5部杂兵作战目的就会更改，并开启进入分支A的浅蓝色区域，当然想提高评价的话一定要全灭敌机，消灭版面的所有敌人后开启分支B的深蓝色区域。



分支A的场地很小，而且一出来就和敌人打了个照面，这个分支里的王牌机师是亚赞三人组，要小心他们的电流攻击，不但杀伤力强而且还能封锁行动。

分支B要直接面对西罗克、哈曼和莉歌三位王牌机师，单个击破的话难度不高，可是他们很少单独行动，一定时间后卡缪作为我方援军登场，三对三的话还是我方占一点优势。

宇宙の渦

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

要点 这次要正式开始和哈曼的部队开战，杂兵都是可变形MS，机动性很高，普通射击很难命中，最好在积攒了一定SP的情况下使用SP射击，基本是一枪一个准。

天の下の抗争

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 这关敌人不多，不过单体实力上要强了不少，在我方增援还没达到的情况下可以采用迂回战术。

ロザミアの中で

胜利条件 敌军全灭&保护己方母舰

难度 A **时间** 10分钟

要点 敌人多从母舰的后方进攻，全灭后露莎美驾驶精神力高达MK－Ⅱ登场，她的机体很强，而且HP一旦



减少就会使用SP必杀技，站在她身边的机体存活几率极小。

生命、散って

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟

要点 这关尊尼、亚赞三人组和尼歌会依次登场，三人的机体都很强，特别是尼歌机体的扩散粒子炮十分恐怖，比较好的方法是依靠搭档吸引火力，自己趁机近身使用SP必杀技吧。

宇宙を驱ける

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 5分钟

要点 奥古0087的最后一关，三大势力在宇宙进行大汇战，首个部分只要把杂兵全灭就能通过，接着会出现分支选择，到达浅蓝色区域进入分支A，到达深蓝色区域进入分支B。

分支A为夏亚和哈曼两人的对决，不过只凭百式是不能把卡碧尼击倒的，我们要帮夏亚一把。



分支B比分支A稍难，除了哈曼，还有西罗克，不过只要击破其中一个就通过。

第3部分为共通关卡，要和哈曼和西罗克进行决战，而且一出来他们就会进入超级模式。注意如果上一部分是选择分支B的话，被击破的那架在这里会以一半的HP登场，玩家可以优先解决他，接下来的战斗会轻松不少。

提坦斯（0087）

黑いガンダム

胜利条件 敌军全灭

难度 C **时间** 5分钟

要点 击倒第一批敌人后两个BOSS出现，MK－Ⅱ比较强且HP比较多，可先用SP攻击将其击坠，再去攻击另一个。之后敌方又会增援两名BOSS，蓝色以近战为主，红色的激光枪发射频率高，建议先将红色机体用SP击坠。

サイド1攻击

胜利条件 探索コロニー内部

难度 C **时间** 5分钟

要点 从入口的右上方进入(地图上的小红点就是门的开关，锁定后按R键即可)，再向下走墙上会有一个蓝色的开关，调查后门会打开。所有的房间都调查完后出口处BOSS MK－Ⅱ(A)出现。BOSS的能力比较综合，并不难对付。



理想の表里

胜利条件 敌军全灭，守护G3毒气

难度 D **时间** 5分钟

要点 及时攻击袭来的机体即可，很简单的一关。

月の里側

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 消灭第一批敌兵之后敌方战舰出场，将其击坠后两个BOSS前来应援，远程攻击力很高需要注意闪躲。

大气圈突入

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 清掉最初的两台敌机后敌战舰带众人来袭，胜利条件改为阻止敌人突破地图黄色区域。这里敌人火力很强，还需注意一下敌人的蛛网攻击，中招后一段时间内将无法动弹。在这里不要拖时间，来不及的话可以用SP必杀攻击。全灭后BOSS出现，驾驶的依旧是会分身的红色机体，还是与其格斗比较好。

ジャブローの风

胜利条件 阻止敌部队侵入基地深处

难度 A **时间** 3分钟

要点 敌人会从基地大门攻来，之后的援兵会从不同地方赶来，加之地形不适合射击，还是运用SP冲刺后近身攻击的方法会比较有效率，速度一定要快不然时间会不够用。红色机体的HP很多，把武器的威力多升升级才能迅速击坠。打到一定程度时地图会出现脱出地点，玩家也可以继续战斗。全灭之后两个重量级BOSS登场。可是狭窄的地形至少减少了他们一半的实力。此时时间已经不多，近身攻击可以有效地减小他们的威胁。需要注意的是如果想击坠他们请先注意一下地图的脱出地点，不然就很容易会莫名其妙地过关。

白い暗を抜けて

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 开战后空中会出现两架乘坐SFS的敌机，由于一直飞在空中攻击，相对来说比较难缠。在这里可以等到他接近你时使用SP冲刺冲撞他将其撞下。消灭后敌



援军出现，这一批援军的威胁不大，全灭之后两个BOSS登场。红色机体的分身技能使用频繁，严重影响了玩家的注意力。近战攻击依然是那么好用，将红色机体击坠后就剩下MK II了。战斗中要随时防止他使用SP必杀，一旦击中被秒是在所难免的。战斗中尽量不要与之保持中距离，一有机会就对其近身攻击。

ホンコン・シティ

胜利条件 敌军全灭，守护精神力高达

难度 B **时间** 10分钟

要点 前几批敌军在友军的帮助下不难对付。全灭后乘坐SFS的两个BOSS出现，让本机与SFS分离的方法还是用SP冲刺来撞击，一旦他们掉落SFS就会受到我方友军的强力夹击。

ゼータの鼓动

胜利条件 敌军全灭

难度 C **时间** 10分钟

要点 全灭杂兵后两个BOSS出现，BOSS的攻击很高，随便挨一下都不好受。万年不变的好战法：SP冲刺近身攻击可以很快结束战斗。随后第三个BOSS Z高达出现，它的运动性较高并且可以变形，远程以连发光线枪为主。

ムーン・アタック

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

要点 解决前两架红色机体后我方守护目标出现，敌人应援赶来。敌方BOSS在MA状态的火炮连射外加周围几架杂兵的激光连射火力不容小视。建议先将杂兵驱除，之后BOSS由于比较贫血，几下就能解决。随后再次增援两名BOSS，百式远程爱用机枪，运动性稍高，HP槽较多打起来可能会耗点时间，而近身攻击上并没有什么威胁。

コロニーが落ちる日

胜利条件 阻止敌方部队突破防御线

难度 B **时间** 5分钟

要点 本关的敌机使用分身更是令人讨厌，第一批敌人建议用枪解决，当然弹速和命中这两项能力很重要。全灭后出现两个BOSS，他们突破战线的速度奇快，首先要锁定黄色的敌机用SP冲刺后近身攻击，攻击够的话一套连击下来就可以击坠。MK II 的话速度要比之前的差很多，一路追着打的话基本上是逃不掉的。

シャアの归还

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 这一关的敌人速度很快，SP冲刺有时也难以追上，因此高命中和高弹速的枪在这里非常好用。全灭后敌战舰及两个BOSS出现。战舰用枪很快就能击破，剩下的两个BOSS尽量用格斗解决，全灭后敌方援军Z高达赶来，其变形后的速度极快，远程的激光枪连射和机枪注意一下问题不大，近身后SP冲刺近身攻击很容易对付。



现实の表里

胜利条件 敌军全灭，在限定时间内守护G3毒气

难度 D **时间** 3分钟

要点 用枪便可以轻松通过。

キリマンジャロの岚

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 5分钟

要点 此关共分为三个场景。

场景一：一群敌兵之外没有任何BOSS，枪械和格斗武器合理的运用会使得战局更有利，全灭后地图上出现分支路径。

分支A：进入地图淡蓝色区域。一些杂兵加一艘战舰，难度不高，全灭后两个BOSS出现，金色敌机很好动，要找机会和他格斗，SP冲刺后近身攻击。另一个只要在远处开枪便可将其击毙。

分支B：进入地图深蓝色区域。守卫基地并歼灭敌军。上来三架坐SFS的GM，用枪可以轻松解决。

场景三：还是刚才的两个BOSS，只是金色机体坐上了SFS。用SP冲刺进行撞击后可将SFS分离，随后又增援一个BOSS，SP冲刺后近身攻击可将其逼得无法还手，只是HP槽较多要多砍几刀。

カラバ迎击

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

要点 一上来就是搭乘SFS的敌兵。狙击的话有不错的成效，全灭后出现会放杂兵的战舰，击坠他毫无难度。之后BOSS乘SFS出现，先将碍事的杂兵驱除。BOSS的机枪有些烦，近战格斗可以和他做最快的了结。

ダカールの日

胜利条件 敌军全灭，破坏通信设施

难度 B **时间** 5分钟

要点 全都是乘SFS的敌兵，高楼使得枪械不能有效地发挥。敌人数量较多要作好长期应战的准备，全灭后BOSS出现，不过这次依然没什么威胁，近战的话很快就可以打败他。再次将敌人全灭后出现两个BOSS和一批杂兵。实力方面还是不敢恭维，SP冲刺后格斗外带倒地追加可让他立即毙命。

ゼダンの门

胜利条件 敌军全灭，守护我军战舰

难度 B **时间** 5分钟

要点 敌兵会在很远的地方赶来，只要枪的弹速够快这些敌兵就算很远也很容易被击坠。全灭后敌战舰出



现，两个BOSS出现，难度和之前相当，黄色敌机可以狙击掉，Z高达则需要近战才容易碰到他。

シロッコ、立つ

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 10分

要点 开始的杂兵可以狙击掉，之后敌战舰出现，继续全部狙击掉之后BOSS哈曼乘坐卡碧尼前来支援。BOSS的运动性已经算是最高的了，远程狙击几乎无法命中，想打她还是唯有格斗系攻击比较奏效。HP降到一定程度时她会逃跑。

转进の表里

胜利条件 G3毒气剩余量保持在3个以上

难度 A **时间** 10分钟

要点 一般的敌兵就直接跳起狙击就可以了，在援兵里面有一个叫"Zplus(c1)"的机体，其配备的超级光束炮杀伤力非常强大需要注意。

ロザミアの中て

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

要点 几乎全都是红色分身机体，和平时一样狙击就可以了。全灭后地方增援战舰一艘及两个BOSS。此次BOSS的移动有所加强，但攻击方式比较老套，依旧用SP冲刺后近身攻击打倒他们。

生命、散って

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 5分钟

要点 初期击坠三个杂兵后BOSS超级高达出现，实力一般。之后敌军增援两艘依次出现的战舰和一些杂兵也不难对付，在远处狙击能轻易解决。敌军继续增援两名BOSS，运动性很高，当与之一定近距离时使用SP冲刺后近身攻击。而Z高达的光线炮和光线枪在中距离有一定的威胁，变形之后速度很快，不要吝惜SP将其击倒。

地の上の抗争

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分

要点 初期就有BOSS登场，这一关的敌人全都以SFS形式出现，且为数众多。在这里建议用SP冲刺撞击到敌人使之与SFS分离，没有撞击到的话就按三角近身攻击，如果还没打中就继续SP冲刺，在其下坠时追加攻击应该能将其摧毁，之后立马切换锁定至其他敌人，如此反复。在击倒一定数量的敌机后敌军BOSS来援。BOSS的运动性高，SP攻击极为强悍，被碰到基本就是被秒，且命中率极高。但出招前得先兆比较明显，防御的话能减少不少伤害。

宇宙を驱ける

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 5分钟

要点 此关共分为三个场景



场景一：敌人很容易中远程攻击，相对来说没有难度。全灭后地图上显示分支路径。

分支A-1：进入地图淡蓝色区域。本关直接面对两大BOSS，哈曼的卡碧尼与卡缪的Z高达，不过没有发挥实力所以并不是太强，用SP冲刺后近战攻击将卡碧尼摧毁，剩下的Z高达很高对付。注意在本战不要用太多SP，多留一点倒下一场战斗。在这里还有一个偷懒的方法：先不要动参与战斗，静等两个BOSS互相残杀，直至其中一个被击毁。

分支A-2：直击两大BOSS，百式与卡碧尼的超强组合。接近疯狂的两个机师会毫不犹豫地释放超级必杀技，近乎全屏的浮游炮让你无从藏身，被巨型粒子炮稍微擦一下也会损失很多HP。战斗开始后一定要用之前积累的SP把卡碧尼击坠。如果听到类似蓄力的声音那么则说明对方超必杀就要来了，优先使用躲避，否则防御，能不能防住有一定的运气成份。剩下一架百式难度就小得多了，躲避其攻击蓄SP放必杀会比较安全。

分支B-1：进入地图深蓝色区域。直击两大BOSS，百式与卡碧尼。注意他们的必杀技，一旦挨了会直接被秒。先锁定卡碧尼，SP冲刺后近战攻击，只要它不放必杀锁住他应该不是太难。剩下一个百式就容易多了，注意万一没有躲掉必杀，那就在中弹之前自己也放必杀抵消掉。

分支B-2：这次面对的是Z高达和卡碧尼，依旧先锁定卡碧尼，先用SP冲刺后近战攻击扣掉它一些些HP，再用必杀秒掉。



机体的获得

本作拥有数量丰富的机体，入手方法如下。

连邦军(0079)

MS名	入手条件
ガンダム	主角的军阶升到伍长，同时打穿"荒野の迅雷"
プロトタイプガンダム	"ニュータイプの胁威"S级以上评价
ガンダム(MC)	打穿"星一号作战"
G-3ガンダム	连邦军0079路线全关卡通过
ガンダム4号机	"强行突破作战"B路线S级以上评价
ガンダム5号机	"チェンバロ作战"B路线S级以上评价
マドロック	"ジャブローに散る！"S级以上评价
陆战型ガンダム	打穿"荒野の迅雷"、"黄昏的岛々"、"雨のベルファスト"
陆战型ガンダム(GH)	打穿"ラスト・リゾート"
ガンダムEz-8	"ラスト・リゾート"S级以上评价
アレックス	"ポケットの中の战争"S级以上评价
フルアーマーガンダム	"光る宇宙"をSランク以上
ガンキャノン	"追击！トリプルドム"、"ランバ・ラル特攻！"、"大西洋、血に染めて"三关中任意打穿两关
ガンタンク	"追击！トリプルドム"、"ランバ・ラル特攻！"、"大西洋、血に染めて"三关中任意打穿一关
ブルーディスティニー1号机	"大西洋、血に染めて"S级以上评价，同时陆战型ガンダム出击10次
ブルーディスティニー3号机	"裁かれし者"をS级以上评价、同时ブルーディスティニー1号机出击10次
ジム	初期机体
ジム(WD)	"黄昏的岛々"或"雨のベルファスト"中任意打穿一关
陆战型ジム	初期机体
ジムコマンド	打穿"雨のベルファスト"
ジムコマンド(S)	"ジャブローに散る！"S级以上评价
ジムスナイパーII	打穿"追击！トリプルドム"、"ランバ・ラル特攻！"、"大西洋、血に染めて"
ジムスナイパーII(WD)	ジムWD和ジムスナイパーII每架机体出击5次
ボール	打穿"大西洋、血に染めて"

吉翁军

MS名	入手条件
ザクII F型	初期机体
ザクII S型	ザクII使用5次
ザクII S型(CA)	ザクII S型使用5次或者"オデッサの激战"S级以上评价
ザクII FZ	打穿"战场までは何マイル？"
ザクII FZ/FH	ザクII FZ使用5次
ザクII R-1	打穿"宇宙、闪光の果てに……"
ザクII R-1A	ザクI(3S)使用5次
ザクII R-2(JR)	打穿"裁かれし者"
ザクキャノン	打穿"黄尘の谷"
ザクII(ドアン专用)	打穿EX关卡"ククルス・ドアンの岛"
ザクI	初期机体
ザクI(RR)	グフ使用5次
ザクI(3S)	ザクI使用5次
グフ	初期机体
グフカスタム	打穿"ラスト・リゾート"
ドム	打穿"ホワイト・ディンゴ"
ゴッグ	初期机体
ハイゴッグ	ゴッグ使用5次
ズゴック	打穿"大西洋、血に染めて"
ズゴックS型(CA)	ズゴック和ザクII S型(CA)分别使用5次
ズゴックE	"战场までは何マイル"S级以上评价
アッガイ	打穿"ジャブローに散る！"
ゾック	同伴的军阶升级到一等兵
ジュアッグ	ゾック使用5次
アッグガイ	アッガイ使用5次
ゾゴック	ズゴック使用5次
アッグ	"ホワイト・ディンゴ"S级以上评价
リック・ドム	打穿"ジャブローに散る！"
リック・ドム(CA)	ザクII S型(CA)和リック・ドム分别使用10次，或者"宇宙要塞ア・バオア・クー"的蓝色分支取得S级以上评价
リック・ドム(AG)	"ソロモン防卫战"蓝色分支S级以上评价，同时要在0079的吉翁路线通关后选择デラーズ势力并使用机师ガトー
ギャン	イフリート改使用10次
ゲルググ	打穿"ソロモン防卫战"水色分支
ゲルググS型	ゲルググ使用5次
ゲルググS型(CA)	"宇宙、闪光の果てに……"S级以上评价
ゲルググ(AG)	リック・ドム(AG)使用5次

MS名	入手条件
高机动型ゲルググ(SM)	ザクII R-1使用5次
高机动型ゲルググ(JR)	ザクII R-2(JR)使用5次
ゲルググキャノン	ゲルググ和ザクキャノン使用5次
サイコミュ高机动试验用ザク	"ニュータイプの胁威"S级以上评价
ジオング	打穿"宇宙要塞ア・バオア・クー"
パーフェクトジオング	ジオングの使用回数5
ケンプファー	打穿"ポケットの中の战争"
ブルーディスティニー2号机	"裁かれし者"S级以上评价
イフリート改	"ジャブローに散る！"B路线S级以上评价
グラブロ	"大西洋、血に染めて"S级以上评价
ビグロ	打穿"ジオン胁威のメカニズム"
ザクレロ	ビグロ使用5次
ブラウ・ブロ	打穿"ニュータイプの胁威"
エルメス	ブラウ・ブロ使用5次
ビグザム	打穿吉翁路线
アプサラスII	"ラスト・リゾート"S级以上评价



连邦军(0083)

MS名	入手条件
ガンダム试作1号机	打穿"苍く辉く炎で"
ガンダム试作1号机Fb	ガンダム试作1号机使用15次
ジムTypeC(地上)	初期机体
ジムTypeC(宇宙)	初期机体
パワードジム	打穿"砂上模拟战斗"
ジムカスタム	打穿"出击アルビオン"
ジムクウエル	打穿"ソロモンの悪梦"
ザクⅡF2型	初期机体
ゲルググM	让主角的军阶升级到少尉
ガンダム试作3号机	打穿0083路线

デラーズ・フリート

MS名	入手条件
ガンダム试作2号机	打穿デラーズ路线
ザクⅡF2	初期机体
ザクⅡF2(茶)	打穿"ガンダム强夺"
ザクⅡF2(NB)	"热砂の攻防战"或"追击部队奇袭作战"任意打穿一关
ドム・トローペン	初期机体
ドム・トローペン(茶)	打穿"ガンダム强夺"
ザメル	打穿"ガンダム强夺"
ゲルググ・M	打穿"苍く辉く炎で"
ゲルググ・M(CG)	ゲルググ・M使用10次
ガーベラ・テトラ	"宇宙の蜻蛉"B级过关
ドラッツェ	打穿"热砂の攻防战"和"追击部队奇袭作战"
ヴァル・ヴァロ	"苍く辉く炎で"S级以上评价
ノイエ・ジール	"星の屑"A级过关

エゥーゴ

MS名	入手条件
ガンダムMk-Ⅱ	打穿"黑いガンダム"
スーパーガンダム	打穿"ダカールの日"
百式	打穿"ジャブローの风"
Zガンダム	打穿"ゼータの鼓动"
リックディアス	初期机体
リックディアス(R)	打穿"アンマン防卫"
ディジェ	打穿"カラバ进行"
ジムⅡ(A)	初期机体
ネモ	ジムⅡ(A)使用5次
メタス	打穿"ホンコン・シティ"

SFS(飞行器)

SFS名	入手条件
バストライナー	打穿连邦军0079篇
スキウレ	打穿吉翁军0079篇
ドダイYS	打穿吉翁军0079篇
ドダイ改	打穿奥古篇
ゲター	打穿提坦斯篇
ベースジャバー	打穿提坦斯篇
シャクルズ	打穿奥古篇
Gディフェンサー	打穿奥古篇

アクシズ

MS名	入手条件
キュベレイ	打穿"次世代量产机开发计画"
ガザC	初期机体
ガザC(HK)	同伴军阶升级为大尉

ティターンズ

MS名	入手条件
ガンダムMk-Ⅱ(黑)	打穿"黑いガンダム"
ジムⅡ	初期机体
ハイザック(T)	初期机体
ハイザック(EFF)	同伴军阶升级为少尉
ガルバルディβ	同伴军阶升级为中尉
マラサイ	打穿"月の里侧"
メッサーラ	打穿"理想の里表"
アッシマー	打穿"大气圈突入"
ギャプラン	打穿"白い暗を拔けて"
ガブスレイ	打穿"ゼータの鼓动"
ハンブラビ	打穿"シャアの归还"
バーザム	ジムⅡ使用5次，同时打穿"黑いガンダム"
バイアラン	打穿"キリマンジャロの岚"
バウンド・ドック(白)	同伴军阶升级为大尉
バウンド・ドック	打穿"キリマンジャロの岚"
パラス・アテネ	打穿"转进の表里"
ポリノーク・サマーン	"ゼダンの门"S级以上评价
ジ・O	打穿提坦斯路线
サイコガンダム	打穿提坦斯路线
サイコガンダムMk-Ⅱ	"ロザミアの中で"S级以上评价同时打穿提坦斯路线

其他

MS名	入手条件
Z PLUS A1	打穿EX关"遥か远くを见つめて"
Z PLUS c1	打穿"ニュータイプの胁威"两条路线
Z PLUS c1/2	打穿"ニュータイプの胁威"
Sガンダム	打穿"重力からの解放"
ゼク・アイン	打穿"地球をこの手に"
ZZガンダム	打穿奥古路线
Zザク	ザクⅡ和Zガンダム使用10次(仅限奥古路线)
キュベレイmk2(B)	キュベレイmk2(R)使用5次(仅限阿克西斯路线)
キュベレイmk2(R)	キュベレイ使用5回(仅限阿克西斯路线)
クイン・マンサ	打穿阿克西斯篇
ササビー	打穿"ジオンの英雄"
νガンダム	打穿"まだだ！まだ终らんよ！"，或者军阶升级为大佐
ガンダムLS	打穿"ガンダム大地に立つ！！"
ガンダムCA	打穿"ガンダムクロニクル"
サム	打穿"ジャブローに散蔚く！"
サク	打穿"さすがだぞ、ウッディ君！"
サクCA	打穿"战いは数だよ兄贵！"

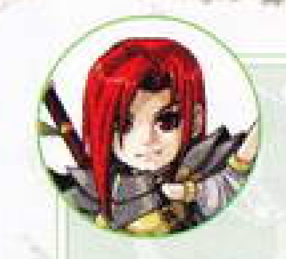
奖励要素

和前作一样，满足一定的条件后可以获得特别的奖励，具体如下。

名称	内容	出现方法
SFS持ち入み	该势力下能搭载辅助飞行系统完成任务	打穿各个势力
ゲストパイロット成长	该势力下非主角的机师能够成长	打穿各个势力
ゲストパイロット成长限界解除	该势力下非主角的机师的成长限制解除	各势力的任务100%完成
パイロット成长限界解除	机师成长限制解除	将机师一直培养到大佐级
搭乘制限解除	不管是NT还是普通机师都不受机体搭乘类型的限制	打穿"地球をこの手に"
シミュレータモード	机体无视出击限制	打穿"重力からの解放"
ハンティングモード	可捕获敌机	打穿除阿克西斯以外的所有势力
アクシズキャンペーン	可选择阿克西斯势力	打穿除阿克西斯以外的所有势力
时代制限解除	无视作品时代限制可选择任意机体与机师	打穿除阿克西斯以外的所有势力
MS能力下限突破	MS的能力能降到初期能力以下	全7势力的任务100%完成
MSチューン限界	解除 MSチューニング	限制解除 全7势力全任务取得S级以上评价
チューン限界解除ボーナス	全机体点数＋20000	满足"MSチューン限界解除"后拥有《高达 战争策略》的记录
チューン限界解除ボーナス	全机体点数＋10000	满足"MSチューン限界解除"后拥有《高达 混战》的记录

游戏万花筒

栏目主持……晓月



小巧精致的鸽型触控笔问世

日本周边生产商MIYAVIX公司发售了一款可用于NDS等触控操作设备的鸽子型触控笔，本品采用轻便结实的聚碳酸酯材质制作，外观为美丽的鸽子形状。其头部和身体两侧设有流线型凹槽，便于玩家手指拿捏和使用，鸽子的嘴部为触控笔尖。由于是官方授权产品，所以在使用的时候不用担心会划伤屏幕。本品的售价为1260日元（折合人民币80块左右），想尝试新触控手感的朋友可以来试试。





PSP的未来玩法？HeadPlayer头戴式"家庭影院"

"HeadPlayer"代表了未来科技发展的新方向，这是一种全新头戴式播放系统，可以接收来自DVD、IPod播放器、电视、甚至PSP（当然要求是新版PSP－2000这种可以输出信号的）游戏机的视频音频信号，提供给使用者更加舒适的观赏环境和效果。

只需要将HeadPlayer带到头上，然后正常接入视频信号，玩家就可以在HeadPlayer上玩PSP游戏了。想象一下与《战神：奥林匹斯之链》的画面做如此近的接触，或者在它上边体验《危机核心 最终幻想Ⅶ》。强烈的视觉冲击一定会带给玩家不同于掌机的体验。

不过现在这个新玩意儿售价大约为499美元，都能赶上一台PS3的价钱了，而且从外形上看起来它的重量也不轻，如果带的时间过长，估计头痛是少不了的……



TGS商品区一角之Capcom

本届TGS除了各大厂商在主展厅的倾力演绎外，商品区也人气鼎沸，而凭借《MHP2》在今年风光得意的Capcom和最强日式RPG厂商SE两个摊位表现得最为耀眼。前两天的媒体开放日还算好，至于到了后两天的公众开放日，这两个摊位的排队人数多到吓人，人气之高甚至盖过了主展厅里的一些二三流展位。相对于商品价格较为昂贵的SE，Capcom的摊位显得更贴近大众，掌机玩家也能在这里找到更多适合自己的商品（《怪物猎人》的相关商品占据了大半江山）。下面我们就来看看有哪些好东西吧。



▲《怪物猎人》对战卡牌，国内虽然很少人能玩到，但该商品在日本还是相当有人气的。这套展示物已经是该系列商品的第二弹了。



▲白猫、黑猫以及小猪的绒布玩具，都是1比1的大小。注意白猫前面的那个橘红色物体是一条围裙，乌冬曾托我务必帮他带回一条。该围裙的重要性对他而言甚至超过了“狩魂”T恤，可见其真是一名新好男人。（—_,—）不过最终还是没能替他买到，在此说声抱歉了——据估算，光排队差不多就要花掉半天的时间，而我还有那么多的展台要看。orz



▲雄火龙总是那么拉风。从人气度而言，就算是轰龙也只能俯首称臣了。这东西很贵，要加3万日元以上，大概是一个普通手办的6倍左右。

▲在日本文字AVG市场仅次于《雷顿教授与不可思议之镇》的作品，名字就不用多说了吧。不管是挂坠、项链还是CD皆为平民价。



◀最右边的那件就是羽纹的怨念物“狩魂”T恤了。需要声明的是，这件T恤我帮他买到了，只不过少了两号的大小而已。（—_,—）等我意识到这个问题并去询问工作人员能否更换时，被告知拆过包装是无法换的了。羽纹同学你就权当紧身衣穿吧，啊哈哈。



主题乐园再出新招，《生化危机》战栗迷宫惊艳游人



相信很多玩家都体验过“《生化危机》系列”的恐怖，但是只有游戏里的那种惊吓程度是不是已经不能满足各位AVG游戏爱好者日益膨胀的恐怖需求呢，想必很多玩家都想经历一下那种孤立无援、死里逃生的紧张场面吧？现在位于日本山梨县的主题乐园“富士急High Land”将能满足有这种想法的玩家。该乐园从10月6日起在场内开放新的游玩项目，即以Capcom的恐怖游戏系列《生化危机》的世界观为基础的主题迷宫，游人可以在这里一尝真实版《生化危机》的滋味。

《战栗迷宫EX.Biohazard》的故事发生在一个坐落在山间的小镇，驻守的突击部队接到了人口失踪的突发事件报告而被奉命调查郊外的一件废弃医院，并要把在这失踪的几名当地居民寻回。可是当两名队员在医院内找到失踪的居民时，就遭到了丧尸的攻击，并且还发现救出的人当中已经有人被丧尸咬了……这时已经做出最坏打算的队员们接到了总部的报告，报告指出医院内有可以解除丧尸化的病毒抗体。而参加者将成为突击部队中的一名队员，以找到病毒抗体为目标在阴森恐怖的医院内展开冒险。

《战栗迷宫EX.Biohazard》的舞台设立在一个装修成废弃医院的迷宫内，这里有漆黑的走廊、血迹斑斑的门，空气中漂浮着腐烂的气味，时不时还有打扮成丧尸模样的工作人员或人造模型出现以增添恐气氛。除了病院和工作人员都装扮得很有“《生化危机》风格”外，还有一样贴近原作的要素也让人兴奋不已，就是游人可以用现场配备的仿真手枪击退丧尸，虽然不是真枪，但枪支附有振动机能，使临场感大增。

不过如果你想玩的话可要抓紧时间了，因为《战栗迷宫EX.Biohazard》的运营时间预定为2007年10月6日到2008年2月3日期间。特别是喜欢“《生化危机》系列”的FANS，有机会去日本的话可不要错过哦。



"PRESS START"游戏音乐会



国内玩家注意了，11月8日，上海大剧院将会举办一场精彩的游戏音乐会——"PRESS START"，这场演唱会由来自日本的新生代交响乐团"东京城市管弦乐团"（Tokyo New City Orchestra）来演出。别看这个乐团在国内名头不大，不过演出的来头可不小。首先，担任制作人的就是"《最终幻想》系列"的音乐制作人，大名鼎鼎的植松伸夫。而正常演出的指挥也是在日本音乐界颇有名气的藤原いくろう。演出更是请到了新晋少女声优组合Ciao和在《樱大战》中为女主角真宫寺樱配音的著名声优横山智佐的加盟，来为整场演出增添气氛。





如果光看演出阵容还不够，那就看看这次演出的曲目：《潜龙谍影》、《俄罗斯方块》、《噗呦噗呦》、《Mother》、《永远的伊苏》、《浪漫沙加》、《哆啦A梦》、《樱大战》、《怪物猎人》、《最终幻想》等等，每支曲目都是耳熟能详的经典之作。设想在舞台上伴随着熟悉的音乐，以往游戏中的场景一幕幕地在眼前浮现，那将是如何感人的场景啊。要是错过这样一场梦幻般的音乐会，那肯定要后悔得肠子都青了。



圣诞彩灯脖上绕——日本创意灯饰耳塞

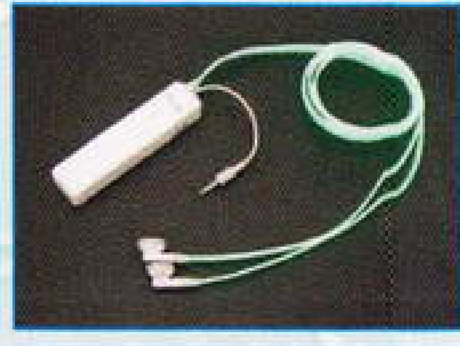


喜欢音乐的你是不是正在寻觅一款能代表自己性格独特的耳塞呢？你是不是渴望拥有一款与众不同的耳塞呢？现在就向各位读者朋友介绍一款由日本Evergreen公司推出的灯饰耳塞，相信这款耳塞绝对能让你的回头率达到100%。它的神奇之处是在你听音乐的时候，导线会随着音乐节拍忽亮忽灭。怎么样，是不是超新颖？Evergreen公司特意在导线采用特殊材料和有机EL发光技术，从而达到这种效果。耳机的终端和单元之间装备了电源单元，在电源驱动电路上设置了调节亮灭程度的刻度盘，采用两节7号电池供电。这款耳塞型号是DN-ELER01，总共有红、绿、蓝三种款式，随后也推出了黄色这一新款式。耳塞的直径是12mm，导线可以亮灭的部分长约95cm，从耳机终端到电源部分长约10cm，重量约50g，并且还会附送2个耳塞套，直销价格为4980日元（折合人民币350元）。

简评：这款耳机已经摆脱了听音乐的单一功能，作为随身携带的装饰品可谓摆炫耍酷到极致，不过由于炫目得有些过头，各位读者朋友可得想好，买了的你可不一定敢戴上街去溜呀！







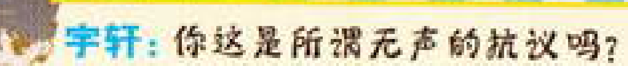


栏目主持 琉璃

游戏美图秀

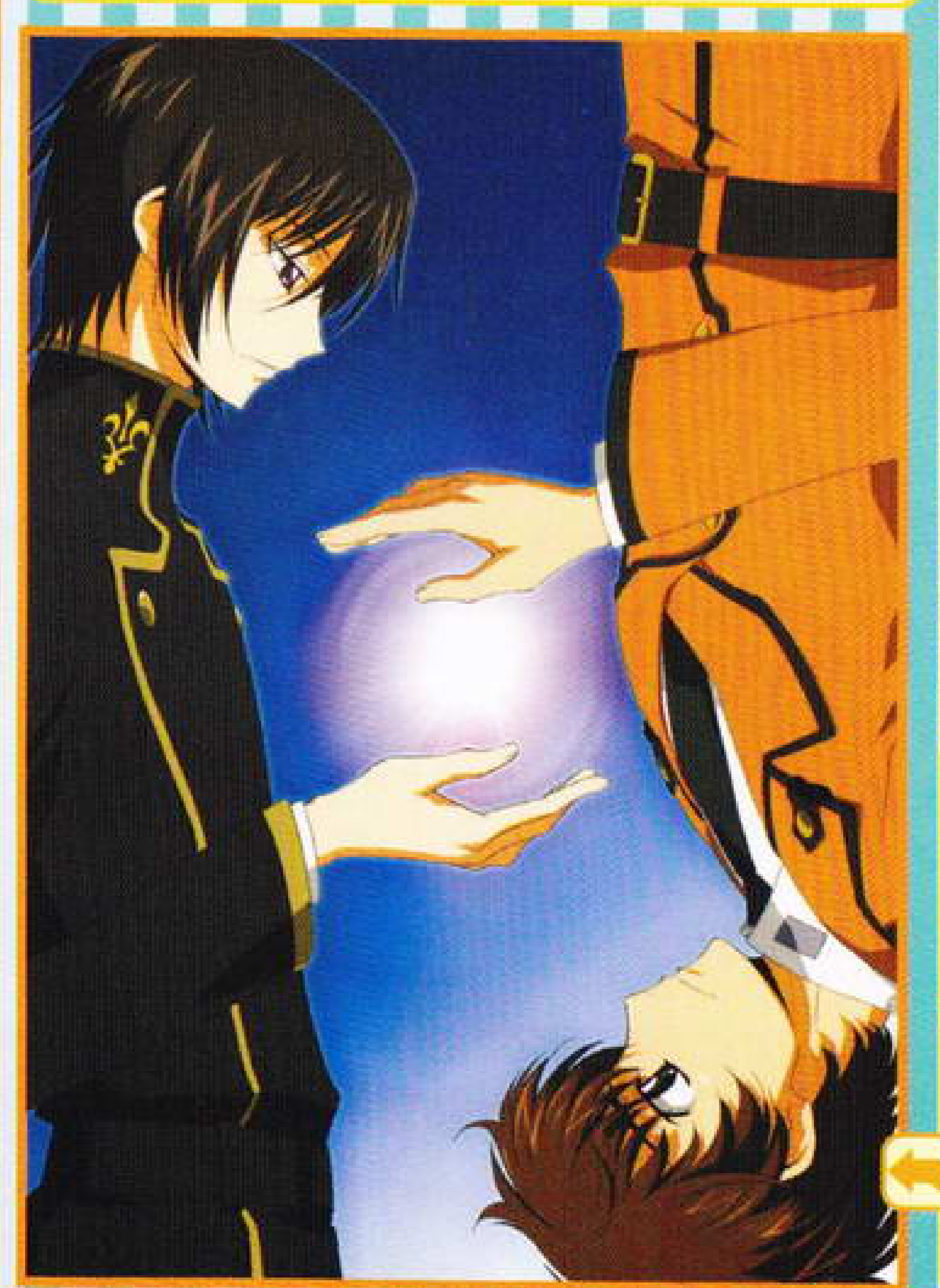
琉璃：刚看完了《反叛的鲁鲁修》，结局怎么这样啊，严重不满，我要发图泄愤！
宇轩：火星人……现在才看《反叛的鲁鲁修》。
琉璃（哭）：不是没时间嘛，错过了好多好动画。大家都开始看十月新番了，琉璃我还是四月人呐……
宇轩：你这是所谓的博取同情么？时间是靠挤出来。
琉璃（藐视）：算了……你现在的熊猫眼就是很好的反面教材，我明白了。
宇轩：……




宇轩：你这是所谓无声的抗议吗？

琉璃：我只是发泄内心的不满，所以决定以华丽的官图来鄙视现在这个让人郁闷的“结局”。







琉璃：为什么不能让朱雀永远蒙在鼓里，两人像以前那样多好。

宇轩：可能吗？

琉璃：不可能……你就不能理解一下少女的情怀总是诗吗？

宇轩：为什么我感觉到的是腐女散发出的邪恶能量……

琉璃： 话说这《反叛的鲁鲁修》中的女角们，虽然都个性十足，但她们不是童年坎坷就是身处窘境啊。

宇轩： 要说最惨的还是鲁鲁修的妹妹吧，不但童年坎坷，现在还处在被绑架的险境中。但最重要是她是那种既没个性又不会给人留下什么深刻印象的角色。

琉璃： 哇，说得真过分，不过她叫什么名字来着？



琉璃： 这张图才是真正的神作，原人设真是太美了。其实看这部片子有一半的理由是冲着原人设去的。

宇轩： 果然CLAMP大妈们的功力是最具震撼力的，难怪隔壁的某人天天愤怒地喊着动画人设没法看……





名不副实的但丁

——漫评《鬼泣》

文 TK



在一个很普通的城市的一个很普通的角落里，有一个很普通的房间。房间里有一个在各种动漫作品里都司空见惯的帅哥，这个帅哥的职业也是动漫里烂大街的侦探业，故事很程序化地进行着……有人委托这位帅哥保护一个小孩的安全，而这个小孩也很符合动漫要求，是个喜欢穿花边裙子的倔强小LOLI……看到这里你能猜出这是哪部动漫作品吗？这位帅哥又是何处出身吗？寒羽良？拜托，人家只找熟女不找LOLI；斯派克？通常情况下他的身边还会有一个老男人和一只狗；毛利小五郎？他算帅哥吗……好吧，现在我们揭晓谜底，这个人的名字叫但丁。没错，就是那个在一部叫《鬼泣》的游戏里耍酷耍帅到天怒人怨的人魔混血儿但丁！而刚才那个老套的开头则是根据这部热血游戏改编的动画——《鬼泣》。



老实说，从《鬼泣》刚宣布制作动画的时候，小生确实狠狠期待了一下，毕竟除了帅哥美女可以看外（此帅哥还具有华丽无比的变身能力），还有爽到极点的战斗场面可供观摩。一想到动画可能真实再现游戏场景中各个BOSS时，游戏时的那股沸腾的热血忍不住又扑腾了起来，于是小生日盼夜盼、早盼晚盼，终于把这部Capcom公司招牌游戏改编的动画盼了出来。故事的第一集，表现得十分“和谐”，除了几个爆头画面比较血腥外，整整20分钟既没看到庞大的BOSS，也没看到但丁同学狂轰乱炸般的攻击力。很多时候就看到刀光那么一闪，这故事就结束了……好吧，为接下来的故事做铺垫，咱们暂且忍了。第二集，那个喜欢穿花边裙子的LOLI依然健在，而且有常驻的打算不说，怪物的能力似乎比前一集还有所下降？倒是在《鬼泣3》中出现的辣妹LADY小姐的出现让人小小兴奋了一下，这是否预示着接下来故事即将向高潮迈进了？可惜，把这部动画当成游戏翻版来看只是小生一厢情愿的做法，聪明的制作公司为了平息游戏迷们对LADY小姐出现的兴奋，一个星期后播放的第三集开始大走温情路线，那唯美的画面以及凄切的爱情故事似乎在偷偷暗示着大家——不要拿看游戏的眼光看待这部动画，“和谐”才是它的主旋律！

很让人遗憾的是，小生当初执迷不悔，没有看清制作人第三集故事的良苦用心，就这么怀着对游戏的热血耐心地等了下去，一集接一集地看下去，逐渐地发现，这动画的制作人确实很有才华。不仅非把女主角变成花边裙子的LOLI，放着在游戏中人气不错的LADY和翠西两位大美女做花瓶外，为了表示怪物们的强大，还特地让怪物们平时都装着人类的外皮，关键时刻一招健四郎的“爆衣绝招”搞忽然袭击让但丁一干人手忙脚乱。既节省成本，又给大家制造了紧张气氛……而且，为了吸引一干铁杆游戏FANS撑收视率，但丁在游戏中华丽无比的变身也在“变与不变”中徘徊，非挠得大家心里痒痒一直追下去……一直追到结局才发现，原来我们都给制作人骗了！

这明明就是一部挂着“但丁”名号，走侦探动画流水线的商业片！除了几个熟悉的面孔外，制作人没有给我们任何一丝对游戏的怀念，甚至连翠西与但丁母亲的渊源也毫不留情地剪了，然后加入了很多即使套在别个侦探上也一样行得通的大段剧情，硬生生把游戏里那个飞扬跋扈的恶魔猎人屈成了一个普通的恶魔侦探，让游戏FANS的心情也随着动画内容的质量荡到了谷底……把这部本来可以气薄云天的动画制作成了一个埋没在众多动画中的鸡肋作品。

不过好在《鬼泣》结束后没多久，TGS上Capcom便带着《鬼泣4》的最新试玩震撼登场，也算是给众多看完动画憋了一肚子气的游戏FANS一个发泄地，把所有在动画中受到的怨气统统发泄在了试玩机上，惟一遗憾的是咱们国内玩家没有机会享受这种福利，只能一边眼巴巴地看着别人操作着尼禄同学在电视屏幕上潇洒的英姿流口水，一边盯着发售日慢慢存钱了。



影漫看点台 平野绫，忧郁着谁的忧郁？

平野绫凭借着《凉宫春日的忧郁》和《Lucky Star》的热播成为炙手可热的声优，不仅获得了2007年第一回声优大奖新人奖，还获得了东京国际动画博览会第六回声优奖。在两本写真集《H》《1/19Bpm》及《凉宫春日的激奏》LiveDVD热卖之后，她更是成为近年声优界风光无限的偶像级人物，拥有这样一帆风顺的人生，还真是让人怀疑平野有万能团长的幸运加护。而最近京都动画似乎传来一种微弱却足以令FANS心碎崩溃的声音："凉宫春日的第二季动画可能开始考虑换角！"更让人意外的是这种表示的根源来自"团长声优平野绫最近患上了忧郁症"的传言。

虽然现在在大家面前的依旧是那个笑容满面，有说有笑的平野绫，让人很质疑消息的准确性。但是不是空穴不来风，结合平野年纪尚小就突然走红的经历，陡然间今非昔比的身分变化带来声望名利的同时，随之而来的压力也可想而知。在去年11月，平野绫就曾因为突然发烧而紧急入院，粉丝普遍认为是因太过劳累而病倒。但同时也有所谓业内人士称，那时的平野已有"忧郁"的前兆。而之后，平野绫在出院的"复归感恩演唱会"的舞台上说出的"虽说是复归演唱会但感觉却好像是告别演唱会。""这大概是我最后一次唱歌了吧？"现在想来也仿佛预兆般地让人担心不已。

"平野绫患了忧郁症"。不管这个消息是粉丝们的杞人忧天，还是业内人士的以讹传讹，甚至还有可能是演艺公司的一种宣传策略。我们都希望在凉宫二季开播证实前，那不是事情的真相，毕竟，由平野绫演绎的春日团长是无可替代的完美存在。无论是作为声优还是艺人我们都衷心地期盼平野能成长的更好，走得更宽，更远。



姐姐妹妹的生活物语



《今日的五年二班》的原作者，樱场小春的另一部漫画《南家三姐妹》，制作完成，已于10月7日开始在日本播放。不同于五年二班里那种部分成人情节由孩童诠释的表现手法，《南家三姐妹》侧重的是家庭生活和校园生活中的趣事。原作漫画每一话都不足十页，琐琐碎碎地讲着三个没父无母的姐妹相依为命的生活故事，虽然背景设定有点悲惨，但作者却完全没有表现现实系凄凉少女奋斗史的想法，故事谈不上平淡，因为有恶搞；也不是家庭暴笑剧，因为还算温馨；有青春校园内容，但没有走校园系路线，因为有一半的情节在家里发生。总之就是这么一部上不上下不下的动漫作品，制作上也是中规中矩。

高中二年级代母之职的大姐春香，聪明温婉，惟一让人同情的是有两个麻烦的妹妹：活泼吵闹，爱闯祸的次女，初中二年级生夏奈，在家在校都是活跃分子，负责制造他人烦恼和笑料；傲慢毒舌的小学五年级生，幺女千秋，专职吐槽泼凉水，花名"公主"。加上她们性格各异的朋友们。要找动画小品观赏消遣，新番《南家三姐妹》还是不错的选择。

强强联手，士郎正宗+I.G

居住在水天町的三个中学生，各自有着无法忘怀的痛苦过去，不知是否因为相同的原因，他们的灵魂会发生体外脱离，并以这种形式穿梭于现世与"幽世"之间。本没有神灵的现世、不断发生异常而开始吞噬现实世界的"幽世"。三位少年开始了在"幽世"的冒险……

以上故事情节取自将于10月18日开始在电视台WOWOW放送的新番：《神灵狩/GHOST HOUND》。是大型动画制作公司Production I.G与人气漫画家士郎正宗联手共同打造的I.G社20周年纪念作品。"《攻壳机动队》系列"的原作者士郎正宗与近年来致力于原创动画制作的Production I.G的合作，可谓强强联手。动画监督中村隆太郎与脚本小中千昭都曾参与过《奇诺之旅》的制作，音乐监督鹤冈阳太是《犬夜叉》动画版的音乐监督。负责神灵设计的盐谷直义是《BLOOD+》的作画监督，人设冈真里子曾担任人气动画《地狱少女》的人设，从宣传画里我们不难找出阎魔爱的影子。制作方给出的宣传词是：献给持有少年心的成人们，一部永远的心灵少年传说。这样算得上是比较大手笔的制作和颇具吸引力的剧情，只等放映后的观众评价啦。





米饼教室 PSP篇

吃了这么久的米饼，不知道大家是不是已经厌烦了呢？今天，我们特地请了《掌机王 SP》史上最猥琐小编宇轩同学作客我们的栏目，一起来跟大家学习 PSP 音乐播放的高级技巧，下面就让我们开始今天的课程吧！

栏目主持：米饼

软饼干：米老师，学生少，你也不能拿这种人来充数吧！

米格：这话什么意思，宇轩今天可是特地来听我讲课的，说是看了前几辑“米饼教室”后受益匪浅，今天特地抽出时间来认真学习的，你看，宇轩小弟可是连笔记本都带上了。

宇轩：嘻嘻，我上课的时候就喜欢一边听讲一边画泳装少女，不然铁定要睡着的。

软饼干：（—_—|||）我说什么来着，这小子就是存心来捣蛋的。

米格：安静，安静，还是别瞎扯，进入我们今天的正题吧！

让你的 MP3 播放器更个性

米格：在上一辑的栏目中，我们已经为大家介绍了不少播放音乐的高级技巧，群组播放、WMA格式激活，相信大家都已经熟练掌握了。下面我们再来介绍一些PSP播放音频的小技巧，用PSP播放MP4视频时不是支持预览图吗？其实用PSP 播放 MP3 也可以加入预览图的。

软饼干：音频还要预览图干吗？

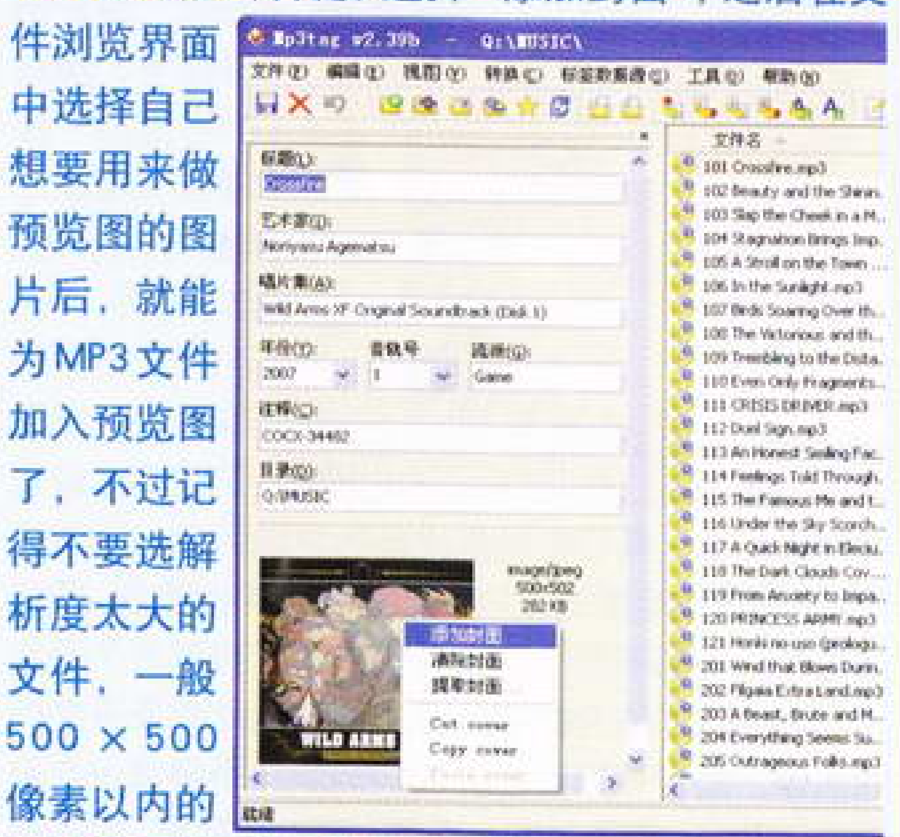
米格：可以放CD的封面或是歌手的照片啊，这样看起来就更直观啦。

宇轩：这功能不错啊，用它可以为我小P里收藏的那些声优萌叫再配上对应角色的美图，播放时一边听一边看，想入非非中……



软饼干：（—_—|||）小子又进入YY状态了……不过米老师，到底怎么才能为MP3加入预览图呢？

米格：我们需要用到一个名叫Mp3tag的小软件，目前它的最新版本是 v2.39，用它就可以修改 MP3 音乐文件的标签，从而加入预览图片了。在网上下载这款软件并安装后，打开软件，点“文件”→“改变工作目录”，选择PSP记忆棒中存储音乐的文件夹，程序右侧就会列出歌曲文件了，选择想要添加预览图的MP3文件，在程序左下角空白区域点击右键，选择“添加封面”，之后在文件浏览界面中选择自己想要用来做预览图的图片后，就能为MP3文件加入预览图了，不过记得不要选解析度太大的文件，一般 500 × 500 像素以内的图片就可以了。预览图区域上方还有MP3标签的详细信息，修改后我们就能在PSP播放时看到这







些乐曲信息了。完成这些工作后别忘记点程序左上角的保存，再去PSP上面看看，怎么样，是不是文件图标已经变啦！如果中文乐曲信息乱码，就在PSP“设置”→“主机设定”→“文字设定”中将文字设定为“Simplified Chinese GBK (936)”，就能解决乱码问题了。

宇轩：果然神奇……咦，怎么播放了带有预览图的音乐以后，文件夹的群组图标也变成预览图了？

米格：那是因为PSP在识别了文件夹的第一张预览图后，就会自动将文件夹图标也更换成预览图，如果你存的预览图是专辑封面，那么这样看起来更加直观些嘛。

软饼干：原来如此。不过加入的预览图只能在PSP播放音乐时使用吗？在电脑上播放MP3时我怎么没有见过加入的预览图呢？

米格：这是因为你使用的播放器不对，如果使用 Windows 媒体播放器 9 或是 iTune 这类支持标签的播放器也可以在电脑上享受这项功能。

宇轩：看来在“米饼教室”上课还能学到不少电脑知识啊！出来だ！又一个泳装美女完成！

软饼干：我说什么来着……狗改不了吃X！

掌握M3U，想怎么播就怎么播

米格：下面我们进入音乐播放高级技巧的最后一个环节——制作M3U格式的播放列表！

宇轩：耶，大家鼓掌！

软饼干：你小子呱唧个屁啊，M3U啥意思你子道（东北调：知道）不？

宇轩：其实米老师讲的我都不懂，只是听到到了最后环节，当然要鼓掌庆贺一下啦。

米格：好了好了，少废话，多做事。我来解释一下，M3U是一种专用的音乐播放清单格式，许多高档的MP3都支持这种格式，它能够让你在播放音乐时不按照文件名排序，而是根据按照自己的喜好编辑的清单顺序来播放。这样无需修改文件名就能够按照自己编排的顺序来欣赏音乐了。

软饼干：这个功能又有什么用啊！

米格：比如你听一些有声读物，像是小说、评书之类的，或者广播剧，文件播放顺序不对，剧情恐怕就颠三倒四了，通过制作播放列表就能解决这个问题。

软饼干：可是这种格式的文件我们应该怎么创建呢？能不能在PSP上直接创建呢？



米格：制作播放清单只能在电脑上完成，最简单的方法就是使用 Winamp 这类音乐播放器，将PSP记忆棒上同一群组的歌曲拖入播放器界面最下方的文件清单中，然后选择歌曲名称上下拖动来调整播放顺序，调整好以后，点击 Winamp 播放清单界面菜单的“文件”→“保存播放清单”，为清单命名后保存在群组文件夹中。当我们再次进入PSP音乐播放界面，这时群组文件夹图标就会显示一个m3u字符的图标，并且群组名称也会变成播放清单的文件名，而非本来的群组文件夹名称，当然，进入群组后里面音乐文件的排序也会变成播放清单里的顺序。

宇轩：原来小P的音乐播放器还暗藏着这样的功能啊。

米格：其实PSP暗藏的功能还有很多，我们以后会慢慢为大家介绍的！

软饼干：刚刚偷看了一下米老师的教案，给大家预告一下，下辑将接着为大家介绍PSP的照片功能，感兴趣的同学们一定要来上课哦！

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

TGS后紧接着就是任天堂秋季发布会，游戏的大潮一波接着一波。游戏大潮来临之时，也许我们会在新作名单中发现自己的最爱而欢呼，或在眼花缭乱的新作大作前为选择玩哪个而烦恼——不管怎么说，对于玩家来说，这个大作大潮即将来临的10月都是非常幸福的。下面，就进入我们本辑的“掌门人”吧。

编编们，我们这举行过很多艺人的演唱会，虽然这些光彩夺目，但我对那些都没什么兴趣，如果众小编能来我们这开个交流会，我会以最快的速度奔赴现场，给你们捧场，当然这是有条件的：

1.门票不能超过200元

2.凭票可直接向《掌机王 SP》编辑部取得相应礼品：外场票（20～50元）送记忆棒5根；内场票（50～100元）送NDSL每人两台；嘉宾票（100～150元）送PSP，每人一台；贵宾VIP票（150～200）送NDSL、PSP各十台，及豪华、完美配件20套另加各类游戏卡（UMD）总计20张；总统票（300元）送任天堂25%的股份、索尼30%的股份、微软50%的股份，然后成为《掌机王 SP》的大主编……

若满足以上条件，偶会以“倾家荡产”的“危险”来支持你们，期待你们的到来！

贵宾票

常熟 张骏

乌冬：这样的聚会哪里有？我们众小编也想冒着“倾家荡产”的“危险”去参加！

马修：能拿到三大游戏厂商的这么多股份，我也去“倾家荡产”。



LIKY：《掌机王 SP》的大主编？

羽纹二则

好久不见《掌机王SP》了，打开书一看，发现铭风不见了，多了羽纹和宇轩，都是姓"yu"的，别隐瞒我们，其实你们是兄弟吧！

广东 谭炯林

米格： 一个喜欢《MHP》，一个喜欢任天堂的游戏，兄弟俩差距能这么大也算不容易呢！

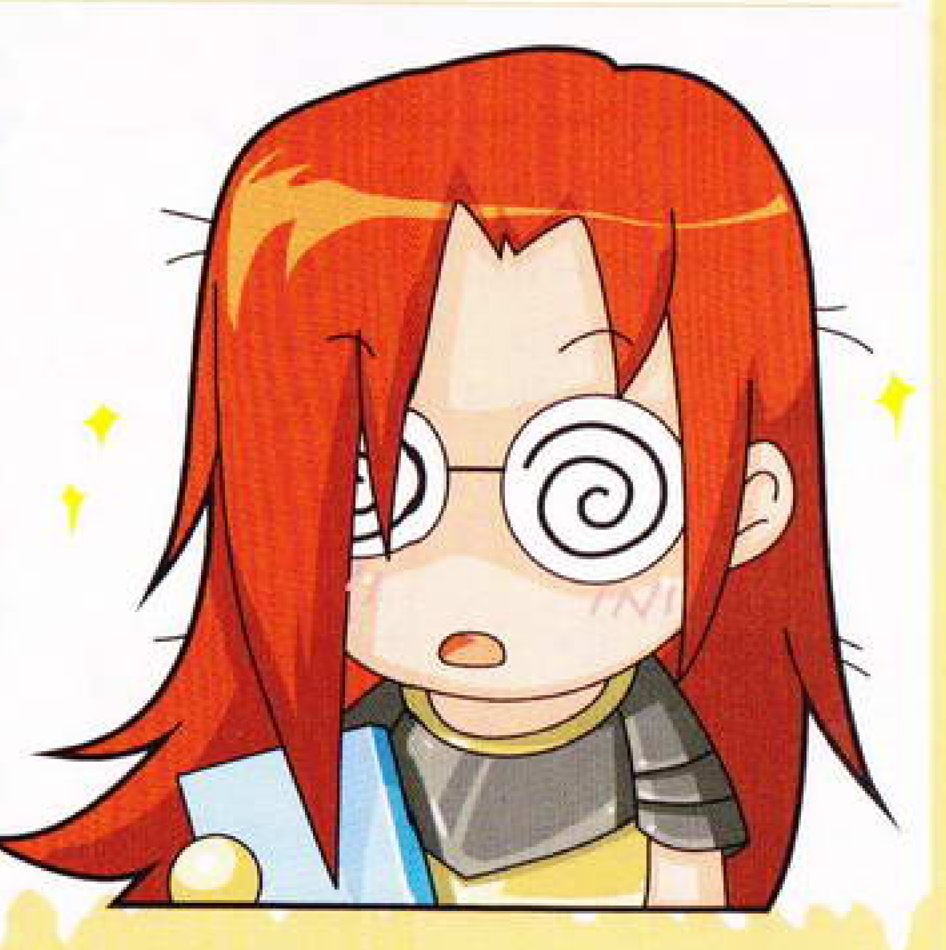
羽纹： 其实，宇轩现在还经常故意把"羽纹"敲成"宇文"呢。

羽纹小编，你好！我觉得你的小编形象比较一般，不能突出"语文"两个字。我的建议就是一个满脸书生气、戴着眼镜、手里拿着一本书（最好是《掌机王SP》）的学生，或者是一个手里拿着教鞭的老师，怎么样，我的提议不错吧！

东莞 谭浩超

米格： 羽纹正在一旁抓狂中，看来是没有想到除了我们小编们，读者也会这样嘲笑他！

马修： 知足吧，比本人的小编形象，羽纹的形象可谓是相当华丽。



有色封面

小编们，你们前面几辑中的封面是不是太暧昧了？害得我都不敢给家长看见，怕说我看有色书籍！希望以后还是用游戏画面作为封面的比较好。

江苏 谢阳钢

软饼干： 这个问题嘛，完全是出自于想改变一下封面的风格才请画师专门创作了这几幅原创的MM图画，而我们得到的反馈消息是这样的效果还不错。毕竟有的时候用游戏图的话会发生这样那样的冲突，此后的封面我们都会尽量采用画师的原创画稿，当然也会让画师适当地改变一下风格。

马修： 有色？没有啊，既没有暴露，也没有挑逗……

宇轩： 将来马修的孩子一定非常自在而且快乐。

MM的老公爱游戏

小编展信好，这是我第一次给你们写信，心里有些紧张。告诉你们一个小秘密，我是MM哦。虽然我不太喜欢游戏，但是我老公很喜欢，以前写给《掌机王SP》的信都是我老公写的，但是最近他有些忙，所以就交代我一定要给你们写信。其实我也不太懂游戏，只是看着挺好玩罢了。现在他的NDS由我暂时保管，有什么好游戏可以玩一下么？

上海 刘欣雨

宇轩： 老公。(－_－|||)

琉璃： 宇轩，你的幻想破灭了吧。

雷伊： 可以玩一下《心跳回忆女生版》，不过不要让你老公知道，那么多帅哥可能会让他嫉妒哦。

对于小编，先要对胧月大人道歉：因为在此之前我一直以为你是男儿身；对LIKY主教的万分恭敬；赞雷伊的豪爽形象；对软饼干的小胡子欣赏；对米格的如邻家男孩的声音的喜爱；对紫枫爱动物的行为超级有同感以及对马修亲和力的超酷爱。（请原谅本人因兴奋而造成的语言混乱、文法错误的现象……）

黑龙江 陈瑞龙

羽纹：“对LIKY主教的万分恭敬”，活活，目光尖锐哦。

胧月：你还“慎重其事”地写到“在此之前我一直以为你是男儿身”，很好、很强大。依我看这不是道歉，这完全就是在找那啥啊……

雷伊：总算这次有褒扬本人小编形象的了，难得啊……

米格：刚才还有人说我是“米格大叔”呢。

宇轩在线？

一天使用网络聊天工具在网上游荡，无意中在线人员里看到了一个闪亮的名字——宇轩。难道他是（她）是……我按捺不住心中喜悦之情，以迅雷不及掩耳的速度把他（她）加为好友。不过后来经过我的软磨硬泡和死缠烂打的追问下，他（她）终于告诉我他（她）不是《掌机王SP》里那位英俊美型、玉树临风的宇轩，我听到这话后瞬间石化……宇轩请你告诉我，那究竟是不是你？

常熟 张骏

乌冬：咳咳，首先佩服一下这位同学丰富的想象力，总觉得用英俊美型、玉树临风这两个词来形容宇轩有点怪怪的……不过也不是完全不符合啦，起码“树”和“风”这两字形容对了。



琉璃：张同学想太多了，因为用宇轩这个名的人或物实在多不胜数，随便在网上一搜，就有宇轩投资顾问、宇轩不动产、宇轩童装……

宇轩：你们……太可恶了。

《掌机王SP》小编XX问

问题01：编辑们到底是怎么样的人呢？是时尚青年还是宅男腐女？又或者是忧郁男、正太、大叔、萝莉、御姐类？

问题02：为什么我长得比众男编帅却不会日语，众男编长得没我帅却会日语？

问题03：为什么你们总要欺负轩仔？（参照“掌门人”配图）

问题04：为什么不改《掌机日报》？

（此处略去XX-5问）

问题XX为什么你们认为我是故意在提一些无聊的问题？算了，笔也没墨了，今天就只写这1%的问题吧！

上海 王哲

米格：此读者实在有才，米格我看得都没话说了……

软饼干：其实第2问问得我心都虚了，本饼干可是欧美系忠实FANS啊！

宇轩：为什么笔没墨就不能换一支继续问问题啊……

各位小编、中编、老编，男编、女编。我一直有个问题：每辑《掌机王SP》应该都收到不少的读者来信（从小编说的“中奖几率”推断出来的），可每辑“掌门人”又只刊登那么一点点。我在想，刊登的那些究竟是小编筛选出来的，还是按照来信先后顺序逐个刊登的，我们的读者来信小编是否能逐一看遍，我们的意见建议会不会被采纳接受？

连云港 赵洋

雷伊：来自全国各地的读者来信的确非常多，每次都是成堆成堆的，小编们在这里很感谢读者大人们的热情。大家请放心，各位寄来的信小编们都是认真看过的。

马修：说得没错，刊登的确实只是来信中的很少的一部分，不过没刊登不等于不看，而且一些精彩的来信，确实会引发起小编们的热烈讨论。

亲爱的众小编，大家辛苦了！由于每次翻看掌门人栏目，都感叹自己幽默细胞不足，所以实在不知写什么才能被登，请告诉我怎样才能上掌门人吧！祝众小编工作愉快！身体健康！另外想问下，如果被登，会不会有钱拿啊？

湖北 邓永昕

马修：有时不一定要幽默，把游戏生活中趣事告诉我们，或干脆写信来聊天、来倾诉，都可能被刊登哦。譬如你这封来信。至于奖励嘛，“掌门人”栏目可是没有稿费的哦。

在这里提个意见，米格可否把肩上那个“木棒”换一下，因为那东东实在不能让我把它与任何反坦克或进程点防空武器联想到一起。米格大哥本来很帅，就是那个武器实在让我难以接受啊。

黑龙江 宋明鑫

米格：呜呜，明明是铁棒嘛。

雷伊：米格！你把我的武器拿去干什么了！

第一次给你们写信，不知道你们会看到我的这封信吗？偶不奢望中个PSP，只希望你们能读到我的信，然后再把它放到掌门人上，但是我又很想上交流空间，小编们是否觉得我很贪心呢？如果可以的话就让我忽悠一下两个栏目都上吧。另外，小编形象里我觉得软饼干和LIKY最帅了，雷伊的形象让我想起了《斯巴达300勇士》。

上海 于珅

LIKY：小编形象都是画师画的，帅不帅就全靠画师的拿捏了。

软饼干：好小子，漂亮话说得不错，这次就“特许”上一次掌门人吧。

雷伊：为什么你俩就帅，轮到我就“斯巴达”了……

马修：读者说你“斯巴达”，那是在夸你特别“男人”。



《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

一次一个人走在街上边走边打机，不知啥时被俩不良少年盯上了，要不是我跑得快，恐怕GBA SP早就是别人的了。所以劝大家最好不要独身在大街上打机，以免被盯上（真的，切身体会）。由于没有NDS无法玩到3D版的《FF III》，那些精彩的报道和精美的3D游戏画面截图真让我想早些抱个NDS回家，有时真有卖了PS2抢个NDS回家的冲动，期待《FF XIII》。

真佩服写《健康游戏倡导》的人，写出了我的心声。现在我正全力追赶落下的功课，游戏固然好玩也要适可而止，真的是伤身又伤神到头来还是一场空。我也决定暂时放放《FF》，以后有的是机会嘛。我把GBA SP借给了同学，PS2给了表哥，开始了我的“新生活”。

四川 刘彬

胧月：玩家经常面临的问题不是权衡二者的轻重，而是明知孰轻孰重却仍然没有办法贯彻自己的毅力。这位玩家是个不错的正面教材，毕竟谁不喜欢玩呢，大家可以学习一下哦。

马修：虽说人生苦短当及时享乐，但过早地贪图享乐可会耽误以后生活的享乐质量的。在这里，马修也赞一下刘彬同学。

下辑预告


PSP

“《恶魔城》系列”最新作

恶魔城X 历代记



NDS

S·RPG顶尖之作

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

震撼大作来袭

详细攻略奉上

《掌机王SP》75辑

11月上旬上市

下辑公布《PSP专辑VOL.3》中奖名单，敬请关注







一日上课，同桌玩我的NDSL，不巧被老师发现，遂没收之……下课后身为机主的我和同桌一起被叫到了办公室。一番努力之后，老师总算是有了归还之意，于是问道："这就是PSP吧？"我顿时傻眼……谁知同桌马上接话："这哪是什么PSP，你有见过这么难看的PSP么？这是文曲星！所以请还给我们吧。"老师欣然，但我已经完全石化……

马修：其实，这是你同桌帮你开脱呢。不要石化，好好谢谢你那机智的同桌吧。

作为一名《掌机王》的老读者，在没出国之前可是每期不落必买你们的书的，由于现在居住在日本，所以只能从网上获取游戏消息，真是不爽啊……今年的东京电玩展我也去了，我家离秋叶原有20分钟的路程，而秋叶原离幕张会场居然有50分钟的车程。(－ －)本来想在展会上看能不能遇见传说中的小编们，但这个愿望未能实现，可惜可惜。不过收获也很丰富，看到了许多自己喜欢的游戏，参观了Cosplay，总算是长了见识。以前国内的China Joy展会我也去过，但感觉没有TGS专业，相同的是展台MM数量都差不多。我自己不太了解游戏界，所以说错了小编们可不要笑话我哦。

在日学生 刘萌雅

软饼干：去TGS我只想看见见小岛大神。(两眼放光状态)

马修：说得蛮好的，怎么会笑话呢？话说小编也都是普通人，除非打上小编标签，否则就是擦肩而过你也认不出来的。



《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》邮购信息：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69～74辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1辑、第2辑，定价16.00元。《NDS专辑》第2辑，定价25.00元。《PSP专辑》第3辑，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《怪物猎人携带版2nd精装攻略本》，定价68.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**



某人忙里偷闲，在levelup开了一个博客，取名叫“未雨轩”。这是我老家书房的名字，也是我笔名“宇轩”的由来。以后我将不定期地更新一些有趣的事情在上面，欢迎各位读者们来捧个场，呵呵。

栏目主持 宇轩

[分享] 80后的童年 (1980~1989)

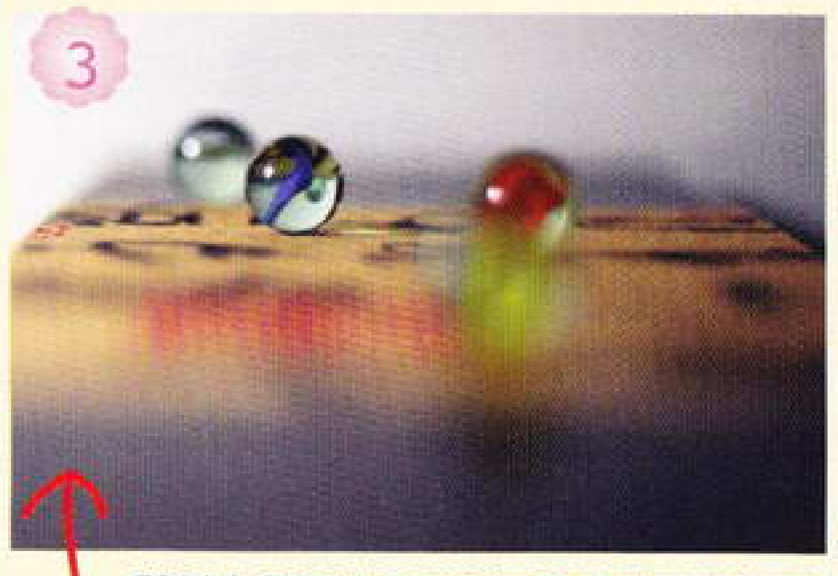
楼主：dsex

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-521264.aspx



1 发条青蛙的魅力啊。以前很小的时候就很迷惑，它们怎么就会跳的呢？答案一直到现在都没有击揭晓。

2 记得是小时候过年的时候买过一把这样的枪。枪是从后边出火的，记得把自己的手都给熏黑了，以为它是真枪。



3 那时也是玩这个玩得天黑了都不知道回家，总是想着明天怎么把小朋友手里的弹珠赢过来。可见小时候就非常地敬业。

4 小时候，坐在床上玩这个可以玩一下午，自己演两个角色。小时候就很有表演天赋哦。





5 果丹皮都吃过吧？

6 酒心巧克力，和小朋友吃过以后，大家都醉了。呵呵，装的。



7 以前小时候总是远远地看着，纳闷：“这是啥啊，能吃不？”



8 明显的造假产品，让我们吃了好几年。这果真是无花果？



9 我们这里叫洋牌，玩的时间长了，回到家的时候手是脚的。



10 小龙人，不知道赚了我多少童年的眼泪。

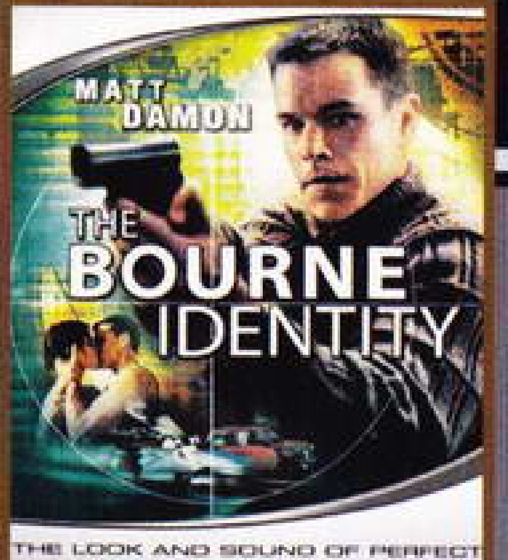
讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=37），掌机玩家自己的论坛。

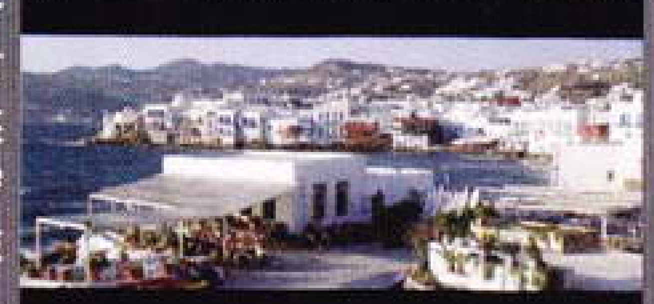


最近听到一个噩耗，由于levelupde的服务器空间满了，所以很多新片都发不上去，不过这个问题应该很快就能解决的吧。近期大片不多，不过新番电视剧和动画倒是不少，包括本次介绍的《高达00》。

文 宇轩

谍影重重 伯恩的身分





一艘意大利渔船在海上捞起一个人。这人身上被人射进两颗子弹，还有刀伤，奄奄一息，更奇怪的是他身上还有微缩胶卷和一个瑞士银行户头的密码。被救醒以后，这个人的健康迅速恢复了，但是他却完全想不起自己是谁。至于怎么会被人射伤，怎么流落到海上，身上的东西又是怎么回事，更是头绪全无。可是他一定要找到答案，谁能没有身分地活下去？

渔船把他放在了巴塞罗纳，他将往苏黎世去，依靠身上惟一的线索——瑞士银行密码，来寻找自己的身分。在苏黎世他找到了那个对得上他密码的保险箱，打开以后发现里面有一把枪、大量现金，还有六个国家的护照，上面都有同一个名字：杰生·伯恩。更妙的是他发现自己身手极佳，可以几乎不费力地以各种方式打倒或杀死对手，而且他一张口竟然会说好几种外语。这时他碰见一个叫玛丽的女子，答应开车送他去巴黎，他则付她两万块钱。与此同时欧洲大陆上开始出现了几班人马，到处搜寻这个身分不明的人，目的只有一个——终结他。潜伏的危险让这个没有名字的人渐渐接近了真相。

The Bourne Identity
导演：道格·李曼
主演：马特·达蒙、弗兰卡·波坦特
类型：动作／悬疑
对应机种：PSP
影片格式：720MP4
影片大小：673MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-480879.aspx

机动战士高达 OO



西历2307年，由于化石燃料的枯竭，人类开始寻找全新形式的能源——由3条巨大的轨道式升降梯所组成的巨型太阳能发电系统。然而，能够分享这一能源的，只能是世界上的一部分大国及其同盟国——以美利坚合众国为中心的"UNICORN"，以俄罗斯、印度为中心的"人类进步联盟"，以及以欧洲为中心的"AEU"。各大超级国家联盟为了各自的威信和繁荣，开展了庞大的争霸游戏。是的，即使历史的车轮驶入了24世纪，人类社会依然保持着四分五裂的状态。

在这个战争终日不绝的世界，一个宣称"以武力灭绝战争"的私人武装组织出现了。拥有机动战士"高达"的他们，自称为"天人组织"。凭借高达的巨大力量，他们对战争开展了武力介入。

机动战士ガンダム00（第一集）
导演：水岛精二
配音：宫野真守、中村悠一、吉野裕行
类型：动画
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：68.8 MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-520436.aspx

特别附赠

变形金刚第一季

http://bbs.levelup.cn/showtopic-523142.aspx



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之 TGS 2007

2007 TGS的热潮已经渐渐褪去，相关的各种报道相信也让大家对本届TGS有了一个完整详细的了解，这次，就请大家来对2007年的TGS进行讨论。

最最期待团长大人的首个掌机游戏啊，S.O.S团万岁！

akito_724

总觉得PSP上的大作还是不够啊，是不是我太贪心了呢？期待《凉宫春日的约定》，但要等到年底才面市，汉化版又不知要等到什么时候……

JERRY

任天堂依旧没有参加，我们期待的NDS版《火纹》在TGS上依旧没动静。

希罗ヒイロ

没有等到自己喜欢的游戏。

乱世の魔王

没什么太振奋人心的大作发售，都要等好久哦。

zongyimin

NDS版的《王国之心》公布是最令我兴奋的好消息！

FM01

本人好喜欢啊！好想去体验一下那里的气氛，但本人是一名学生，英语和日语都一般般，但是总有一天我可以参加的。

时间天才

开放时间增加，但人流看上去却少了。多多少少我也是同样觉得今年的TGS没上年那么有气氛了。然而有一样是最高兴的，就是在今年年头，在这里曾说过，希望在NDS上出的《蓝龙DS》、《网王2》、《SD高达2》(已出)等游戏，都在这段时间相继公布或推出了！虽然PS3和PSP现在只是凭着不断更新的几款大作撑着，但再没啥重大的改变的话是难挽颓势啊。

无我の境地

总的说来，没什么惊喜。

ANUBISWW

比较劲爆的消息还是没有，有一些失望，不过还是对下一次充满希望！

cly0199605

好想去TGS 2007看一下，NDS期待《王国之心》，期待《凉宫春日的约定》呀！S.O.S团万岁！

zerotxj

PSP方面的游戏软件仍然过少，只能靠几款大作撑场面。不过还是兴奋地迎来了《MHP 2ndG》，猎人万岁！所有猎人都期待着G级难度的到来！

冥帝

对这届TGS还真没什么印象的说。

断腿蜘蛛

TGS，貌似已经失去了往日的光彩。

so898

没亲自去今年的TGS是一大遗憾啊。

Zero013

任天堂缺席，Sony PSP大作不多，这次TGS似乎对于掌机来说重量不大，虽然有N多TV GAME大作公布。以及《王国之心》掌机版、双主机游戏作品公布，但还是觉得一年不如一年了。

1怪物1

有好多的游戏都想玩啊。

牧场男孩

PSP上的《王国之心》，兴奋！

SuspatPSP

宫本大神现身TGS了，会不会是任氏与TGS解冻的前兆？

海的女婿

SE的游戏大期待！至于《无瑕传说》，说实话，我还是不相信NBGI。

头文字H!

Level-5很厚道，Show Girl很好看。

万年潜水马甲

有生之年真希望能够去看一次，哪怕只有一次。

白翼紫电

买PSP、NDSL这样的掌机，不就为了游戏嘛。游戏大作多得是，等就是了。不是说人脑只开发的一小部分嘛，相信未来的掌机生活永远是精彩的。

阿源

本辑热点话题

任天堂2007秋季发布会

紧接着TGS，我们又迎来了任天堂的2007秋季发布会，详情请看本辑的新闻报道，本辑大家就围绕任天堂2007秋季发布会来展开讨论吧！

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年10月18日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖名花有主！

《掌机王SP》第72辑大奖揭晓
中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

杭州市	戴惟翰
上海市	吴嘉嵚



一等奖 MD Max掌机 3名 FC3000掌机 3名



平湖市	丁磊	秦皇岛市	宋旭鹏	北京市	周玉洁
泰州市	高翔	沈阳市	赵欣	南京市	宗益民



二等奖 9名 NDS烧录卡

古田县	陈翔	成都市	王金玉	怀化市	杨治政
柳州市	李斌	南京市	谢珂君	上海市	叶枫
开平市	梁卫钊	上海市	徐军	南昌市	赵春林









三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

天津市	鲍雪	福州市	陈文忠	长春市	于尚民
封开县	陈伟松	佛山市	何嘉明	通州市	赵佳乐

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：王　　昵称：动漫游三栖生物

性别：女　　年龄：19

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏："《逆转》系列"、《瓦里奥制造》、《火影忍者》

地址：湖南省长沙市桐坡路湘雅医学院新校区办公大楼后栋3号505室

邮编：410013　　QQ：515847844

想说的话：动漫、游戏本是一家。

姓名：张文君　　昵称：猫猫

性别：女

拥有掌机：GBA、NDS

喜欢的游戏：很多动漫游戏

地址：北京市海淀区学清路西静淑东里1楼4门1102号

邮编：100083　　QQ：310885140

想说的话：希望得到世界最棒的掌机and最好的游戏卡。

姓名：孙权　　昵称：鸿蒙道人

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《光明之魂》、《真·三国无双》、《牧场物语》、《古墓丽影》、《黄金太阳》、"《塞尔达》系列"

地址：北京市顺义区京顺路99号

邮编：101303　　电话：13240455204

QQ：743148120

想说的话：上个月才买PSP，正在探索中……

姓名：陈小龙　　昵称：Small

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBC、小神游 SP（黑）

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《洛克人》系列"、《三国无双》、《牧场物语》

地址：广西省玉林市玉林高中0511班

邮编：537000

Email：dragon.s@eyou.com

QQ：415318545

想说的话：如果每个人都有自己的口袋妖怪，我们每天的任务就是收集妖怪而不是做些繁杂的题目，那么世界会变得多么美好呀……

姓名：陈金宇　　昵称：纯净水

性别：男　　年龄：17

喜欢的游戏：《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《游戏王》

地址：江苏省兴化市楚水实验学校高二（8）班

邮编：225700

想说的话：将游戏融入生活的人是高尚的，希望各位游友在玩游戏时保重身体，尤其是眼睛。如果哪位游友因为游戏机而受伤，大可将游戏机寄给我，让我替你承受伤害。

姓名：林洲　　昵称：贴心小棉袄

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《游戏王》、《恶魔城》、《最终幻想 战略版》

地址：广东省汕头市潮阳区棉城镇文光街桃凤路四横5号

邮编：515100

电话：13727679930（短信用）

QQ：541164831

想说的话：PSP！我梦寐以求的PSP！为何还不在我手中？

姓名：徐楚欣　　昵称：智商嘛嘛地

性别：男　　年龄：17

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《MHP2》、"《Rockman》系列"、《女神侧身像 蕾娜丝》、《圣女贞德》、《牧场物语》、《逆转裁判》

地址：广东省中山市石岐西区翠景花园华庭苑39栋403

邮编：528400

Email：xuchuxin@vip.sina.com

电话：13046323673　　QQ：235940717

想说的话：无聊人士！

姓名：陈海东　　昵称：深海鱼

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《逆转裁判》

地址：安徽省肥西县第三中学高三（17）班

邮编：231200

电话：13155190585（短信）

QQ：591641742

想说的话：与我同在一屋檐下的高三学子们，让我们携手策划一个轻松度过高三生活的学习方案吧！

姓名：谢秀适　　昵称：秀逗

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA、GBA SP

喜欢的游戏："《游戏王》系列"、"《三国》系列"、《火纹》、《机战》、《牧场无语》

地址：广西河池高中192班　　邮编：547000

想说的话：一切随缘……

姓名：郑亚奇　　昵称：奇大侠

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：IDSL、GBM

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》

地址：浙江省临海市回浦中学高一（18）班

邮编：317000　　电话：13216915659

想说的话：好希望有个喜欢掌机的MM做我朋友……

姓名：戴惟翰

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《生化危机》、《机战》

地址：浙江省杭州市拱北小区永庆坊5栋408

邮编：310015　　电话：0571—8899748

QQ：490358847

想说的话：想玩PSP上的生化！让追踪者当我的保镖！帅！

姓名：刘瑞杰　　昵称：Jerry

性别：男　　年龄：24

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《天地之门》、《山脊赛车》、《恶魔城》

地址：河北省唐山市大学生公寓村5-7-204

邮编：063000　　QQ：80964305

想说的话：游戏感动你我，游戏感动一切。

姓名：邓智豪　　昵称：呆在家里的MONKEY

性别：男　　年龄：13

拥有掌机：GB、GBC、GBA

喜欢的游戏："《ZERO》系列"、《机战》

地址：广东省广州市东山区执信南路120号（802）

邮编：510080

想说的话：祝愿《掌机王SP》越办越好。

姓名：孙健

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：NDS、PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人EXE》、《牧场物语》

地址：辽宁省本溪市高中三（12）班

邮编：117000

想说的话：让老天爷也宠爱我一次吧！

姓名：袁君荃　　昵称：风间苍刹

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBC、GBA SP

喜欢的游戏："《KOF》系列"、《火纹》、《机战》、《恶魔城》

地址：贵阳市八鸽岩路广播电视大学综合文科（2）班

邮编：730020　　电话：0851-8043450

QQ：285368034

想说的话：我不想再孤军奋战了！

姓名：晋东

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《永恒传说》、"《潜龙碟影》系列"、《口袋妖怪》

地址：云南省昆明市重工中学高一（60）班

QQ：351411429

想说的话：为游戏生，为游戏死，为游戏奋斗一辈子。

姓名：刘以强

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA（白）

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《牧场物语》系列"、"《黄金太阳》系列"

地址：广西合浦廉州中学高一（16）班

邮编：536100　　QQ：359902364

想说的话：是游戏高手的你难道不想和我这"终结者"切磋么？

姓名：林毅

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA（黑）

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、RPG和A·RPG经典游戏

地址：广西桂林临桂会元中学初三班

邮编：541100　　QQ：358802219

想说的话：女朋友可以不要，但《掌机王SP》不可不要。

姓名：李瑞　　昵称：S太k太y

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBC、GBA

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、所有SLG的游戏

地址：云南省昆明市师大实验中学 初三（6）班

邮编：650031

Email：slkry@99.com

QQ：421501226

想说的话：在家玩电脑，在外玩掌机，因为有游戏，生活真有趣。

节目主持 米饼轩

FAQ电台

Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“GBA专用烧录卡的兼容性”、“PSP外壳掉颜色”、“PSP摄像头”的问题以及一些游戏的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin！

最近听了不少有关《怪物猎人3》登陆Wii引发的怨言，不过米格倒觉得用Wii独特的操作模式玩《怪物猎人3》应该会带来不同的感觉吧！言归正传，我们来看看今天玩家们提出的问题吧！首先是来自南昌**邵嘉蔚**读者的问题，邵读者想了解SC的GBA专用烧录卡的游戏兼容性如何，是否能够使用汉化游戏和自制软件，是否能够支持容量256Mb的GBA游戏ROM添加金手指，CF卡价格大概多少钱。看来邵读者目前还是一名忠实的GBA游戏拥护者，而你所说的SC GBA专用烧录卡应该指的是非NDSL防尘卡大小的SC烧录卡，那么这里米格向你推荐的有SC-miniSD，它的卡带大小正好符合标准GBA卡带，而不会像SC-SD版和SC-CF版那样多出一截来。当然，M3 Perfect系列烧录卡也是不错的选择。SC烧录卡的GBA游戏兼容性目前已经很好了，当然汉化游戏和一些读书的自制软件也都能够支持，对于256Mb的大容量GBA游戏，金手指的功能还不太稳定。因为使用金手指要为ROM打补丁，如果打补丁后的ROM超过256Mb的容量自然会导致游戏无法正常载入。另外，CF卡、miniSD卡的售价现在都已经非常便宜了，不到百元就能买到1Gb容量的存储卡了。

广告过后我们再来看一则来自合肥**马健峰**读者的来信。马玩友反映说他的金色PSP底部最近开始掉颜色了，这是什么原因？米格与众小编交流后，总结了几个掉色的原因。彩色PSP由于内部有亮片，在汗水浸入后可能会发生亮片的变色现象，像是SELECT键附近，都是掉色的主要集中区域。另外，主机磨损、划伤会导致掉色，毕竟PSP外壳底层塑料并不是彩色的，磨损和刮伤都会使PSP外面的烤漆脱落，所以自然会有掉色现象了。只要使用注意，保护细致，掉色这种现象还是能够避免的。至于解决办法嘛，只有去游戏店更换PSP外壳了。

来自湛江的读者**Henry**向我们询问PSP摄像头有多少万像素，在户外拍摄效果也会像PSP屏幕一样暗吗？



米格曾经在《PSP专辑》第二辑中介绍过PSP摄像头，它的有效画面像素是131万，比普通网络视频摄像头效果还是要好一些的，不过在使用《随意拍 剪辑版》拍摄时只能发挥30万像素的拍摄能力，而使用3.00以上固件中的拍摄，则能够发挥它的全部能力。有关亮度的问题，要清楚PSP显示效果并不等于拍摄效果，因为液晶屏亮度有限，在阳光下看起来画面可能会暗，但摄像头拍摄的画面是不会变暗的，拍好后回家在电脑或是PSP上看看你就会知道啦！

下面这个问题依旧是询问米格的，玩友**风蓝**来信说，“我新买了一台PSP-2000，但系统是3.71 M33的，我对这个系统还不是很了解，在非游戏的情况下按“SELECT”键就会出现“M33 VSH MENU”的菜单，那里有6个选项，他们分别是什么意思？还有这个可以消去吗？感谢！”你说的这六项选项的作用分别是CPU CLOCK XMB（设置XMB下CPU运行频率）、CPU CLOCK GAME（设置游戏中CPU运行频率）、USB DEVICE（设置USB连接目标）、UMD ISO MODE（设置免盘模式）、ISO VIDEO MOUNT（加入UMD VIDEO ISO）、EXIT（退出）。如果不想要这个设定，那只要在恢复模式下把Configuration里的Use VshMenu设为Disabled就可以了。

接着来看问题，云南的**雷阳**玩友问了几个GBA游戏《恶魔城 晓月圆舞曲》的问题。1.为什么我打了最终BOSS，可还是进不了混沌里面？2.听说有一个魂让人冲得很快，该怎样得到？3.那个MP不减的道具怎么也找不到。在战最终BOSS的时候需要装备火恶魔（红）、大蝙蝠（蓝）和梦魇（黄）三个魂，然后将BOSS击败就可以进混沌了。同样，这时也能进入BOSS房间后面的一个小房间，加速冲刺的黑豹魂就在这里。而MP不减的道具混沌戒指则需要玩家将所有魂全部收入囊中才会在混沌里出现。



FAQ电台

近来看到网上有不少将《我的模拟人生》与《动物之森》进行对比的帖子。其实这两款游戏都非常不错，在玩过激烈战斗的游戏过后，偶尔玩一玩这种轻松休闲又漫无目的的游戏也是蛮惬意的。当然，如果能够和朋友一起Wi-Fi联机，那就再好不过了。

接着来看上海**杨京**的问题，"NDS上的《新超级马里奥》，我已经通关了，只获得一星存档。朋友告诉我说最高评价是三星，我问他怎么取得，他竟然说很久以前的事，忘了。（汗）特此来请教众小编。《新马》可是我买的第一张正版啊，不完美对不起我的血汗钱哦。先谢过各位编编了。"把《新超级马里奥》通关，只能得到一星，也就是说，你只是普通通关，并没有完成收集任务。当你把所有的星币收集齐后，就可以得到二星评价了。而当你把游戏中包括蘑菇屋、大炮屋在内的所有关卡全部通过后，才能获得三星评价。

又是上海玩家**张晓俊**的邮件问题，"好像《CCFF7》中除了可以合成魔石以外还可以合成道具吧？但是我怎么也找不到合成道具的方法……各位小编们，能不能告诉我怎么合成道具？"合成道具的系统需要完成支线任务后才能启动，具体的任务流程是：より贵重なものを→贵重なものを求めて→破坏计划。

FAQ电台

自从饼干购买PS3后就一直将"神机"带词挂在嘴边，比如："《COD4》真是个神作啊！""你怎么还不买神机！"等等。只可惜"神机"易得，显示器难求，至今PS3都只能当作摆设供在小书架上，每天起床、下班拜一拜，包准神清气爽，百病皆除。八卦新闻后继续来看问题。

"小弟平时很少玩动作游戏，由于《MHP2》很火，为了随大流我也跟着一起玩了，玩了以后发现还真是不错。现在在打老山蟹シェンガオレン，不过打法不太清楚，它的脚要如何破坏？"这位名叫**doublethanks**的读者的问题其实很简单，以前的基础攻略里也提过，这里再讲解一下吧。首先要将它的4只脚（不包括两只前爪）都打成红色→深红色的状态，然后等它站起来的时候再猛攻其中一只脚使它出现硬直动作，此时它会倒下并且4只脚的颜色会变回普通状态，这样就算成功破坏了它的脚。注意：破坏1次以上都只能拿到一次的奖励。近战武器推荐配合防震技能。



最后是西安的**李恺**读者来信询问，"用大家教的卡角方法已经轻松干掉了角龙，马上就要面对黑狼鸟了，本人是用片手剑的，听说轻弩有一种简便的战斗方法，小编能给详细介绍一下么？另外，吃什么样的猫饭才能获得"攻击力UP【大】"的效果呢？"对付黑狼鸟还是推荐新人用高台流，任务开始后快速奔至密林3区，然后爬上通往8区的高台，吸引黑狼鸟注意后就可以站在上面用远程攻击对其进行虐待了。只是攻击的时候要注意别被身旁的蚊子叮到。而通过猫饭获得"攻击力UP【大】"效果最好是先雇佣5名猫厨师，然后再食用"肉＋野菜"类型的饭菜，这样能同时获得"攻击力UP【大】"和"体力＋40"的效果。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报接近尾声，如果大家在游戏中遇到问题就不妨来信来邮件询问，记得在提问时请把问题写明确。最快速的提问方法是发邮件到我们邮箱，地址是pgking@263.net。



◆记得不久前我们几个小编还在笑谈如果《怪物猎人》出在Wii上该怎么玩，用双截棍手柄怎么使出长枪、大剑、锤子的各种动作，尤其是是双刀的鬼人乱舞岂不是要把人累死，没想到啊没想到，Capcom还真就把《怪物猎人》出在了Wii上，而且还是正统续作，算你狠。本人现在对这款作品怀有无限期待，真想看看Capcom能在操作上玩出什么花样来。

LIKY

◆我可怜的PSP经历一次劫难——液晶屏压碎，光驱开不开。"那不正好去买新PSP！"又有人如此劝我，我嗤之以鼻，现在要理性消费，犯得着吗？于是我花了200，我的小P又完好如初了。新PSP？省省吧。

马修

◆先祝贺美编咕噜新婚幸福美满。

◆本来想在"十·一"黄金周大捞一票的深圳房市低迷得不得了——大家终于冷静理智了。

◆玩了《战国无双KATANA》，各方面都堪称恶劣，其中最恶劣的是光荣的制作态度。还好，销量惨淡，和《35DS》时一样，光荣再次被市场狠狠地抽了两巴掌。

◆随着《真·三国无双5》的临近和《火纹DS》、《大战争DS2》的公布，本人的宅指数开始直线上升。

◆最近每天回家都会玩一会Wii版《中华大仙》，让自己短暂地沉浸在简单的怀旧中也不失为一种释压方式。

羽纹

★NDS的《火焰之纹章》最新作终于公布，不过令人略带遗憾的是这是一款复刻作品，而且还是复刻的羽纹最没有"爱"的一部作品，不过"既来之，则安之"，希望这次新加入的要素能让我改变一下对本作的印象。另外，开始幻想啥时候老任将《圣战系谱》和《多拉基亚776》也复刻一下吧。

★接上条，既然NDS的《火纹》已经来了，那么《泪指轮》的新作啥时候才会与大家见面呢？

★《怪物猎人3》转战Wii平台着实让本人吃惊不小，不过在看完游戏视频后觉得画面方面没啥好担心的。现在惟一有点疑惑的就是Wii的操作方式，不过只要别太另类、别太耗人体力就行，要知道羽纹可是不折不扣的双刀控啊……

紫枫

◆**父亲生气了**

十分无语于父亲在某些方面近似于小孩子一般的坚持与执着，对于我屡次"抗旨不遵"与"虚与委蛇"的态度十分的不满，又无法有什么实质性的打压我这"不孝逆子"的雷霆手段，以至于父亲开始祭出最后的绝招——不理我了。

◆**沉淀**

不同于每次在KTV里狂呼鬼嚎，其实平时都喜欢听一些很轻灵缥缈的音乐，大概那种比较"惨"一点的歌曲更合我胃口。一个朋友百无聊赖中要我推荐音乐，结果对于我发过去的那些名字嗤之以鼻——"你现在怎么像个老头子？连'般若菠萝蜜多心经'也好意思推荐给我？"郁闷呐……

◆**"我心爱的淮南小姑娘"**

张信哲，嗯……我喜欢。





胧月

★小病不断，大病不来——希望这句话是真的，虽然明知没有什么科学依据。

★家对门的住户遭了贼，大为紧张，锁门方式也从以前的单门反锁升级为双门反锁。某日回家时惊觉防盗门掉了一颗螺丝——我和房东这两个死宅硬是不肯给安上。嗯，反正还剩三颗螺丝呢，反正他房间里的东西比我的值钱多了。嘿嘿，耗着。

★这一个月来都在听as的《タイムカプセル》。当初打通《DDS2》的时候就反复听了很多遍，觉得并不是很耐听。怎么最近又迷上了呢？大约与心境有关吧。

琉璃

◆涂鸦魂

某日，忙里偷闲，开始尝试玩涂鸦，结果发现这个东西是在太有趣了，忍不住陷入其中。连续数日沉浸在“乱涂乱画”的幸福中，虽然画技实在是粗糙，但我还在努力！

◆秋意

最近几日，早上上班时已然发现天气不像之前那么炎热了，开始有了丝丝凉爽之意。不过比起全国其他地区的大幅降温来说，这里仍然属于“高温”地区。打算趁着最近这段时间好天气多增加一些室外运动。



雷伊

■也许是这段时间工作太繁忙了，国庆期间在家休息了几天，顿时感觉浑身上下都非常放松。别说可以关掉闹钟埋头睡大觉什么的，哪怕就是坐在床上边听音乐边做攻略，也觉得是一种享受啊。

■找到一家看起来还不错的川菜馆，想找胧月一起去做小白鼠，谁知那厮肚子不适暂时不能吃辛辣的食物，看来试吃计划要搁浅一段时间了。

■美编咕噜结婚了，让我们一起祝她婚姻美满，白头偕老吧。

软饼干

◆10月1日，欢欢喜喜地跑去买了PS3和显示器，结果显示器没买成，导致PS3成为摆设。10月2日，上午睡觉，下午游戏，看别人回家的回家，约会的约会，晚上一个人凄惨地煮了碗泡面吃。10月3日，刚拿起手柄发现有点事没办完，遂回单位加班。10月4日，上班了……

◆清晨凉爽，中午闷热，心情也是随着气温时好时坏。晚上睡觉老是梦到自己回到了小时候，梦到与隔壁小伙伴们结伴去街机房打游戏。

◆当听到《怪物猎人3》是Wii独占游戏的消息时，顿时无语。

米格

◆突然发现自己办公桌上连一个放手机的地方都没有了，公司搬家不到半年就能被我折腾成这样，实在感慨自己乱丢东西的能力。

◆最近回顾了一下《FFVIII》，总觉得系列里还是这一作比较通俗易懂，剧情虽然俗了点，但至少不那么抽象化。

◆看了看自己的工作日程，忙得真有种天塌下来的感觉，不过想想，总有个高的人顶，我不怕（笑）！

◆感慨一下，不论工作再忙、压力再大，回家依旧保持笑容面对自己的亲人，这才叫做男人啊！

宇轩

▲虽然已经到了秋天，但是天气一点也没有凉起来的样子。在老家闹得轰轰烈烈的台风，连深圳的边都没擦着，看来想降温一时半会儿是降不下来了。

▲惟一感受到秋天气息的是我的肚子，最近由于细菌极具活跃，寝室的诸友轮番中招，看来真得去卫生一点的地方吃饭啊。



▲本周最伤心之事：“寒蝉”遭全面禁播。

▲最近发现自己有喜欢折腾各种数码产品和软件的癖好，不过这是必须建立在金钱之上的，没钱的时候这个癖好只能成为一种负担。

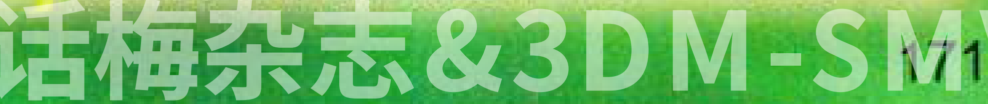
乌冬

◆最近去探望同城的一位大学同学，受到了接近于奢华的接待，这对于空手而去的我顿时觉得无地自容。

◆被朋友推荐看《Heroes》，本来对美式连续剧不感冒的我看了之后一发不可收拾，看来我太容易被影响了。

◆宿舍的空调不知道为什么开始滴水了，正好我的床就在空调的斜下方，每天醒来的第一件事就是看看有没哪里湿了……

◆某厂商的某种做法再度招来众多玩家的鄙视！我@%*#&……（抱怨ing）





去东京一趟，按照惯例是一定要写点什么的。七天的流水帐很无趣，如果真写成那种形式，倒可以顺便计算一下我到底败了多少钱——而我知道结果必定是非常惨痛的，于是刻意回避掉了这种记叙方式。嗯，就以跳跃一点的思维记录一下印象较深的点滴琐事，拼个拼盘呈上给大家吧。

——胧月

东京琐记

文 胧月

序　章

行程颇为狼狈，当然不是在说大家，单指我自己。

直到出发前一天下午的4点钟，依然在办公室对着电脑艰苦地“还债”，父亲一个短信过来：“你东西都买好没有啊？”这才在恍然之后一个大悟：离出发只有13个半小时了。

匆匆赶到闹市区买了些日用品，差点迷路。旅行箱在前一次的邮递后破烂不堪，回到住所东凑西借，再次确认必备物品齐全后，已将近12点。不能睡，睡下绝对要误点。

凌晨4点半离家到公司，天色尚且阴沉。接着不知道哪个“液内人士”提了一句东京方面似乎会有雨，便又去便利店备了把伞，然后开始想象半夜在东京的闹市区体味一下“札幌浅野的雨之25时”——尽管东京不是札幌，而我也不知道浅野和新宿的区别到底有多大。事后这项牵强的计划还是无情搁浅了：一、东京没下雨；二、旅馆离闹市区远得以至于如果我深夜出现在新宿就必定要露宿街头；三、感冒了，很严重——直到我在写这篇游记时仍在时不时咳嗽，于是可推论出我的抗体是无法独立与异乡的新病毒对抗的。

乘机的地点是香港，一路转车过去大概用了两小时，到达机场后拿到登机牌，不由一震：座位号55K，果然是国际航班。其实飞机上的这段时间没什么好说的，毕竟我对它只有两个印象：一为大，二为来自亚洲各地的空姐说着各种不同语言。由于打扮近似，我无法分辨仙乡何处，试探性地用中文和日语分别向两名空姐表达了一下自己口很渴，未果。后来我才知道，她们分别是日本人和中国人。至于其余的空中时间，我都砸到睡梦里去了。

踏上异国国土，不兴奋是不可能的。天色已晚，今天的行程只能安排为直达千叶县的三井花园酒店。列车站站台和《秒速5厘米》里的很像，为此特意拍了一张照片，模糊掉了。在列车上的1个小时里，除了身边的同事们外，我还看到两个亲切的面容：车内广告上的赵薇，斜对面座位上长得酷似电车男的老兄。小龚特意拍了一段“电车男”，又不知怎么地文件损坏——两次的拍摄失败促使我扭头检查了一下有没有背后灵之类的异物。

15岁少女杀父事件

刚到日本的当天就赶上一条新闻，一名15岁少女用斧头残忍地杀死了自己的父亲。后来据悉，该少女做出此等逆天行为是受到一部著名动

画的影响——没错，就是不久前停播的《寒蝉鸣泣之时解》的前作《寒蝉鸣泣之时》，《解》被勒令叫停的原因也缘于此了。尽管《解》的冲击力远远不如前作，但好歹已经追了这么多，不爽在所难免，我现在所好奇的是那些摆在书店里的《蝉鸣》小说、游戏、周边什么的会不会受到牵联。



自动扶梯和十字路口

国家之间的风俗习惯和法令法规千差万别，反映在衣食住行的各个方面。在日本使用自动扶梯时要注意统一扶在左侧，空出右侧一条道来让给那些赶时间的人。在赴日之前UCG的前辈就提醒过这点，可因为惯性，第一次乘坐的时候还是下意识地出了错。

斜穿马路的十字路口也是我在国内没有见过的。国内倘若小镇，自然可以随意穿越，行为艺术一点的可以跳着蜜蜂8字舞或者走战舰躲避水雷的Z字路线，但这套在大城市定然是行不通的，你想要在车流里斜穿一次马路，其难度并不亚于“是男人就撑过30秒”。我们居住的酒店下也有一个十字路口，不太相同的是，这个十字路口设置了斜方向的四个信号灯，便于行人直接到达路口的对角。斜方向的绿灯一旦亮起，所有车辆都得停下以避让行人。另外，在没有信号灯的路段，从来都是车让人而不是人让车，这也是让我很不习惯的一点。记得有次过街，远远地开来一辆吉普，我驻足等它先过，但车主也踩下了刹车等我先过，一人一车相持了30秒，颇有古龙小说里高手对阵的感觉。

来到日本的第一餐

到了酒店安顿好以后，几人一同外出觅食。那时是当地时间八点半左右，国内的话正当是夜晚的黄金时间，但千叶的店铺已经关得七七八八，除了便利店和一家中华料理外，居然没找到能吃平价饭的地方。那家中华料理名为“天天”，晴天大约是因为跟其名字相近而心生亲切之感，倡议去吃。同行的一位女同事操着京片子数落：“抽丫儿的，来日本的第一饭居然还这么没创意。”但在大多店铺都已经黑灯瞎火的街区里转了一圈后，我们不得不再次回到这里。

这家餐馆很小，要是在中国至多只能算大排档级。店内食客不少，老板娘也很热情。用日语点完餐坐下开始聊天，嗯？怎么邻桌使用的语言听着那么亲切？满屋居然都是中国人。不过一会，老板娘也用带着明显地方口音的流利普通话来招呼我们了。于是，这里有东北人、台湾人、江苏人、重庆人、北京人等等。

TGS会场

会场的详细报道已经在上一辑的《掌机王SP》卷首特辑里讲过了，这里说一点个人的小见闻。

在确保掌机游戏试玩任务已完成的情况下，我去世嘉的展台试玩了PS3的恐怖AVG大作《忌火起草》。这个游戏的人气很不错，每次试玩都要排很长队。待轮到我时，先要进到一个小放映室观看长版本的宣传影像。在放映室寒战迭起，



倒不是受到宣传片的震慑，其实我想说的是："这空调到底给的多少度啊？" 看完影像，世嘉的工作人员带领我们走进一个个隔离的小房间试玩游戏，并关照说如果在试玩过程中有所不适，可立刻联系工作人员。另外，试玩时间是6分钟，到了时间后工作人员会提醒游客试玩结束，希望游客不要被吓到。

在公众开放日，COSER们会云集在三个大厅之间的过道里，只要你上前要求拍照，他们一般都会欣然同意，并会按照你的要求摆出各种姿势。但美女大多COS的是男人，如里昂、萨菲罗斯，而个人拍下最满意的一张COS照，居然是V电磁侠。此外，为了弥补秋叶原没有拍到女仆的遗憾，我在会场内寻找着女仆装Show Girl。由于偏好维多利亚王宫式样的传统女仆装，一些拥有绝对领域的哥特女仆被我PASS掉了，拍下的惟一一张是个脸蛋圆圆的女仆，真相如下。



会场里活动很多，不少都会邀请一般游客参加，我凑热闹地跑去看了雷伊最喜欢的《火影忍者》比赛。（雷伊：你才喜欢《火影忍者》，你这辈子都喜欢《火影忍者》。）屏幕上的喧闹打斗自然是看不懂的，倒是决赛时主持人开始给两名选手筹集各自的应援团，获胜选手一方的应援团每人可获得《火影》中那只贱狗的小包。最后，我应援的那方选手很自然地输掉了比赛——没错，从我站到他的应援阵营中的那一刻开始，命运就已经不可逆转了。

新宿和涩谷



来这两个地方纯粹是为了应景，不去一下的话颇有到北京不去长城，到上海不去东方明珠的缺憾感。这两个地方明显比秋叶原喧闹许多，但有一点和秋叶原相同的是，你在这三个地方几乎是无法看到太阳的。密集的高楼给人不小的压抑感，日本的商业店铺一般不大，也因此更加集中，簇拥在一起的店头霓虹灯给人百家争鸣的繁华感。由于对《美妙世界》有着不错的感觉，来到涩谷后特意找了一下那个有名的"ハチ公"忠犬像，因为一时没啥愿望要实现，就没上去抚摩一番。

秋叶原

按理说，这个地方是应该大书特书，狂灌万字的。其实并非不可以，但前提是让我七天都能待在这里的话。

假设是一个普通游客，在秋叶原逛上两天时间，定能写出很有可读性的游记来，可惜我是一个"生活在闭塞地区并和世界脱节的死宅"，关注的东西多少有些索然无味，各位憧憬"圣地"的同学担待着点看吧，但愿还不至于无聊到如同满眼的0和1。

东京很大，从我们落脚的酒店到东京市中心要乘坐1个多小时的列车。经常听到日本的公司雇员清晨6点就要起身，晚上9、10点才能回家，加班是一个方面，另外大把的时间便是耗在这交通上了。



秋叶原车站给人乱乱的感觉，从检票口出来就能感觉到宅气。站内的漫画店、女仆咖啡店海报一左一右，出站口也有女仆在发放传单。不过和TGS现场的Show Girl不同，这里的女仆是不会让人随便拍照的。假使你上前要求拍摄，她会很礼貌地说自己正在工作，不能做这些私事。我头脑里立刻想象出如下场景：被拒绝的宅男A说你不穿工作服谁还拍你啊，然后恢复自由身的女仆一个鄙夷的眼光丢过去“爱拍拍不拍滚”。

车站不远处就是有名的动漫店“GAMERS”，共有7层。在中国按理说第一家店铺都是赚不太多钱的，因为消费者总想着“后面也许有更好的呢”，不知道日本是不是这样。我未能免俗，在这家规模已经算很大的店里逛了足足一个小时后空手而出，一看同行的女同事，已经拎着厚厚一袋书了。

来秋叶原的一个目的是还愿，最想去的地方是中古游戏店而不是女仆咖啡屋。万碟丛中第一眼就找到了土星版的《格兰蒂亚》，抽出来一看价格，480日元。由此我很不解日本玩家的心态，按理说这480日元连一顿午饭都买不起，有啥必要特意转让给店家呢？后来当我看到280日元的《机战F完结篇》、980日元的全新《永恒传说》限定版等更多便宜到抽的游戏时，就推测会不会是因为家里太小了摆不下的缘故。

秋叶原这所谓的OTAKU圣地虽然面积不大（约32公顷左右），却可以找到宅男们想要的几乎任何商品。这里云集着来自世界各地的御宅一族，也因此，店铺里的店员们对外国客人都司空见惯了。而对于玩家来说，只要不是很冷门的游戏，只要你肯淘，在这里都是能够找到的。我在逛中古店铺时，看到很多店家都在出售FC和SFC的卡带，数量和价格都相当不菲。PS2的那些大作既便宜又好找，其中不乏国内的罕见物，比如《FF X》日版，看到最便宜的一家只要1800日元。相对的，一些小众向的游戏即便是中古货却保持着跟原价相近甚至高于原价的夸张价格，“《女神转生》系列”就是杰出代表，《真》、《Persona》、《灵魂黑客》的中古PS版价位都在3000日元左右，而PS2版的全新《真·女神转生 III 狂热版》在整个秋叶原只有一家有售，价格之高几乎等于半台PS3了。

秋叶原在东京，大约相当中关村之于北京，珠江路之于南京，华强北之于深圳，但任何时候都显得很安静。街道上偶尔开过几辆车，也是基本不会鸣笛的。路边也经常能看到店家的COSER发放传单，当晚我就看到了《幸运星》的镜和《SEED D》的露娜玛丽亚。

据说声优也是经常会在这里搞活动的，不凑巧没遇到。



尾　声

离开东京时，多少还有些留恋。经过这难忘的七天，照常理这时我应该致感谢词的，但终究不是那种性格的人，除了“谢谢”外也说不出好听的话，反而会让人怀疑没有诚意，还是不说的好。

回到深圳，在高楼的霓虹下撑起临行前买的伞，刚好是半夜1点。

玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏甚至主机、事件的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于"自由谈"中其他评论游戏的文章，只需600～610字来简评一下游戏即可。该版块长期面向所有读者征稿。

评论人 无用之斧

越南行动



本作的剧情很一般，典型的美式英雄主义风格，不过作为一款射击游戏，剧情还是可以忽略掉的。

游戏的操作有些另类，控制一名角色带领其他三人进行战斗，而四人的能力又各有所长，所以要随时切换领队进行游戏。切换领队的设定完全依靠触摸屏来完成，而三个人同时设定的时候很繁琐，而且在受到多数敌人攻击的时候很多功能根本来不及用，否则领队瞬间就会挂掉，所以此操作设计得很失败，不如用按键合适。

游戏中虽然有地图，但不能显示敌人的位置，一边探索一边前进倒也会有一丝紧张的感觉。每关的地图都很大，敌人的分布也很广，所以游戏中的一半时间是在走路而不是在战斗，因此也就没有了其他射击游戏的火爆感。游戏中还有一定的收集要素，如每关10个狗牌的收集，由于收集齐狗牌可以令过关后得到三星评价，使相应的关卡出现一个难度更大的隐藏关，因此这也成了让人再玩一遍的一个动力。

如果说此游戏还有什么亮点的话，那就是画面了，仿3D的场景制作得可以说是相当精致，俯视角度鸟瞰下来，不管是在丛林还是城镇，许多地方的细节都能表现出来。背景音乐很一般，每关基本相同，但某些细节的音效还算到位，比如森林中的虫鸣鸟叫声、枪械射击声以及炮弹爆炸声，做得都很逼真。

难度适中，画面精美，又包含了策略要素和收集乐趣，这就是此游戏的特点，如果玩腻了日式风格的RPG，此作是个很不错的选择。

分数 7.5

PSP-2000

评论人 小明

关于新版PSP的传言不仅由来已久，而且版本众多，不过大都是热闹了一阵便自然消失了。

然而新版PSP还是来了，不但来了，还带来一个让人瞠目结舌的改变——外形变小！当初PSP为了缩小体积而不惜牺牲右键和□键手感的事虽然已经过去了两年，但如果说PSP还有缩小余地也确实是有些难以相信。信也好，不信也罢，该来的总要来，因此当新版PSP入手后，虽然我早已知道所谓的变小实际是变薄，但对于薄那一点点并未有什么眼前一亮的感觉；倒是感觉重量轻了好多，也许是我早已习惯了旧版PSP的重量体积比，拿着新版PSP左看右看，竟然觉得它轻得简直和体积有些不符——也许随着科技的进一步进步，更薄更小的PSP还会出现吗？

接着便去试按键，手感出奇的好！虽然PSP在推出新颜色主机时已经一次次悄悄地改进着按键，但第一次体验了PSP-2000的手感，还是不得不为之震惊，看来索尼低调起来做实事的话，也能做得不错。背面取消了的两个凸起，因此拿在手里感觉有些怪怪的，也许同样是我惯了从前PSP后面的曲线吧，相信我也很快会适应新PSP的"平坦美"。



进入游戏略显失望，画面的残影并未有任何修正；而电视输出功能简直是鸡肋，不仅专用的色差输出线超贵，显示质量也不尽如人意，对于强调画面华丽的PSP游戏来说，全屏马赛克的显示效果委实难以接受。

虽说有所不足，但PSP-2000毕竟是新东西，而且这新一代更薄更轻的新版PSP，无疑比旧版更能吸引女性的目光。

分数 8



作为一款核心FANS向的SLG作品，本作虽然在系统上没有太大的革新，不过游戏整体的平衡性却把握得相当到位。无论哪种势力都不存在能独当一面的单位，令玩家在攻关时费尽心思，战略性十足。本次的研究为大家带来游戏二周目的简明心得以及新机体开发的相关资料，希望你能更深层次地挖掘出本作的乐趣。



文 羽纹　美编 咕噜

游戏通关特典

本作的内容非常厚道，分为“地球篇”和“Bydo篇”两大部分。玩家首次进行游戏的时候只能选择“地球篇”，本篇共有30个关卡。将这个章节通关后在影像模式中会追加一段名为“终焉”的动画并且会开放全新的“Bydo篇”作为游戏二周目的主线流程。“Bydo篇”的总关卡数为27个，总体难度比“地球篇”稍低，在这个章节中玩家可以使用到之前与之交手过的所有敌军单位，乐趣度大增。“Bydo篇”通关后在会出现游戏的最后一段动画“自失”，至此，游戏的攻略流程部分结束。接下来玩家可以自我挑战，不断刷新各关卡的最好成绩。



▲游戏二周目开始时系统会自动让玩家在两个势力选择一个开始游戏。

“Bydo篇”攻略要点心得

Bydo军初期战斗力相比同期的地球军要差上一大截，这主要是由于没有强力的远程攻击单位而造成的。如此一来值得玩家信赖的攻击方式就只有バイド・システムα的波动炮，不过它的射程范围非常诡异，玩家使用的时候要特别留意观察，不然极其容易误伤到自军单位。另外，Bydo军相比地球军有一个最大的优势就在于多数作战单位都附加有“自己修复机能”这项特殊能力，虽然每回合的回复量并不算多，但在很多情况下能起到决定性作用，因此不可小视。

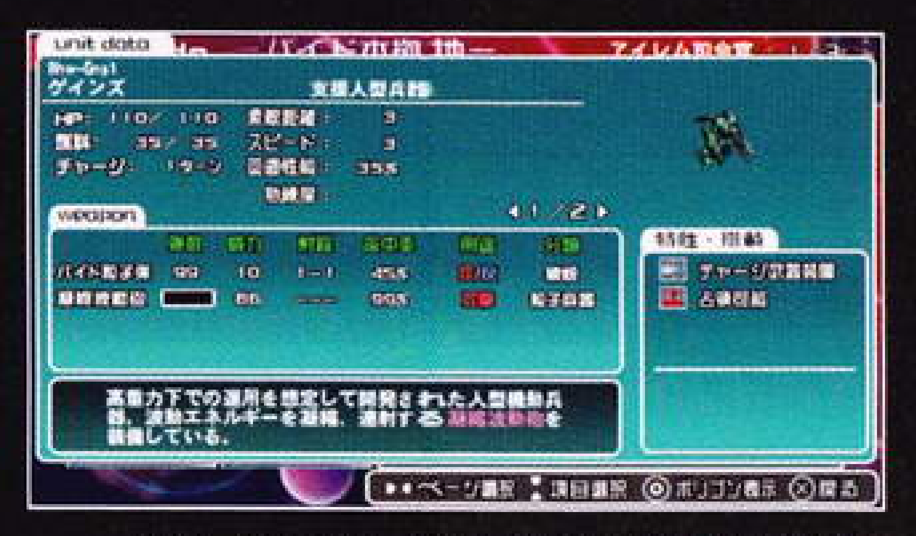
在通过32话取得“人型支援兵器”后可以开发新单位タブロック，其3～5格射程的

导弹攻击将成为我军为数不多的非直线型远程攻击手段，不过这种作战单位有几个不足的地方：一是移动力过于低下；二是体积较大需要占用三个单元格；三是受到伤害后无法通过停靠母舰一回合的方式来进行回复（非生物兵器单位，亦无法自我修复），使用的时候多少会有少许不便。不过为了最大限度地增加后排单位的攻击力量，此时不得不作出少许退让。



▲タブロック的弹药携带量足，威力尚可，值得信赖。

熬到35话后终于迎来了出头之日，利用在本关取得的机体开发图可以制作出BUG单位“ゲインズ”，3的机动力和索敌距离以及35%的回避性能已经算是当时Bydo军中的中上水平，而让它荣获“BUG单位”称号的原因还是它所持有的超强武器“凝缩波动炮”——分属粒子兵器（无视水域环境影响）、直线6格的射程距离以及令人吃惊的一回合速填能力使其毫无疑问地成为了战场上的绝对主力，Bydo军的总体实力也因为它的出现而发生了阶段性的飞跃。在游戏中后期更是能开发其强化型单位“ゲインズ2阳电子炮装备型”，波动炮的威力进一步上升，可以说拥有了“人挡杀人、佛挡杀佛”的能力。当然，任何一种机体都存在一定的缺陷，只是缺陷的多少而已，“ゲインズ”燃料装载量较少就是它最大的潜在隐患，玩家在使用时一定要密切留意燃料的消耗情况，及时进行补充。



“ゲインズ”的出现令其他单位失色不少，不过其中依然不乏有能力出众的新单位，如マッド・フォレスト和メルトクラフト，前者拥有亚空间航行以及不错的远程攻击能力，作为队伍先锋部队非常合适；而メルトクラフト则是全游戏中惟一具备“拟态”特性的单位，它能模仿出三种性能截然不同的机体，玩家可以根据当前的状况做出相应的选择，灵活性高。不过要注意的是在拟态中受到伤害的话拟态就会自动解除。

最后一点是关于战舰的，由于Bydo军自始至终都无法开发侦察类单位，因此在索敌能力方面必然会受到一定的影响。这个时候玩家就应该想到战舰，而“コンバイラ”又恰到好处地拥有7格的索敌范围，并且自身战斗能力很强，舰首炮、主炮和ミサイル炮装备齐全，一回合中最多能进行3次攻击，作用非常明显。虽然其开发需要消耗的バイドルゲン矿藏数量高达700，但性能卓越，强烈推荐使用。



全机体开发图一览

作为开发新作战单位的必要道具，机体开发图在整个游戏过程中起着至关重要的作用。它们中的大部分都是隐藏在各个关卡内的道具箱里，其余小部分则是过关之后的战利品。由于本作可以反复挑战每个关卡，因此即使部分道具有遗漏也无大碍。另外，选择主菜单中的战况可以查看到本关中未回收的道具数量为多少，十分方便。

一周目“地球篇”		
序号	名称	取得任务
NO.1	演习用コンテナ1	成层圈での演习
NO.2	辞令1	成层圈での演习
NO.3	演习用コンテナ2	月面での演习
NO.4	长距离波动炮	月面での演习
NO.5	辞令2	火星施设迹调查
NO.6	火星施设のデータ	火星施设迹调查
NO.7	工作机の残骸	火星施设迹调查
NO.8	扩散波动炮	木星轨道上遭遇战
NO.9	浮游コンテナ	木星轨道上遭遇战
NO.10	低位亚空间航法システム	木星轨道上遭遇战
NO.11	木星基地の记录	木星卫星基地调查
NO.12	辞令3（巡航舰受领许可证）	木星卫星基地调查
NO.13	触手付きコントロールロッド	木星卫星基地调查
NO.14	バイドに关する资料1	木星卫星基地调查
NO.15	人型兵器の研究データ	土星の环
NO.16	耐热性パイプ	生物兵器施设入口
NO.17	白兵战强化武装	生物兵器施设迹
NO.18	地球からの手资料	カイパーベルト
NO.19	水中制御システム	カイパーベルト
NO.20	机体轻量化素材	卫星トリトン地下
NO.21	阳电子炮	生物兵器施设迹
NO.22	バイド星系の位置データ	冥王星基地夺回
NO.23	轨道战斗机の设计思想	冥王星基地夺回
NO.24	バイドに关する资料2	ワープ战の胁威
NO.25	エーテリウムの块	次元の狭间
NO.26	电击诱导リーダー	逆流空间C
NO.27	钩爪式コントロールロッド	ワープアウト
NO.28	バイドルゲンの块	バイド星系外缘部
NO.29	人型兵器用波动炮	幻想空间
NO.30	旋回性能向上システム	暗黑の星の胁威
NO.31	バイドに关する资料3	水栖生命体调查2
NO.32	人型兵器可变システム	マグマの星突破
NO.33	巡航舰のパワーアップ	暴走输送システム
NO.34	Fリミッターキャンセラー	岩の回廊の遭遇战
NO.35	バイドの本星の座标データ	腐败都市
NO.36	バイドに关する资料4	バイドの星中枢
No.37	バイドを讨った证	游戏一周目结束后

二周目“Bydo篇”		
序号	名称	取得任务
No.38	复活の证	バイドの星の中心
No.39	制压兵器の残骸	バイドの星の中心
No.40	人型支援兵器	バイドの星上空2
No.41	旗舰大型化	腐败都市2
No.42	粘性皮肤状组织	腐败都市2
No.43	水上生命要塞	回廊は巡る
No.44	人型波动炮装备タイプ	暴走システム浸水
No.45	旗舰再大型化	マグマ地带2
No.46	冲击波发生装置	暗黑の星を越えて
No.47	鳞状装甲	幻想空间2
No.48	兵器运搬艇	蔷薇色星系外缘部
No.49	携带型阳电子炮	归路：ワープ空间
No.50	泛用制压兵器	螺旋空间2
No.51	ワープ空间母舰	逆流空间E
No.52	ワープ空间の出口	归路：跳跃の果て
No.53	爪状机体开发	归路：跳跃の果て
No.54	原住生物	太阳系外缘部
No.55	流体金属	冰の星の地下2
No.56	生物兵器开发	胁威の太阳兵器
No.57	白兵战武装	ベストラのその后
No.58	金属生命体融合	生物兵器施设入口
No.59	连结生命兵器	土星の环2
No.60	棘状组成	地球防卫ライン
No.61	高速机动システム	月面战
No.62	演习用コンテナ3	地球上突
No.63	地球の水	沈む夕阳
No.64	地球归还の证	游戏二周目结束后

开发机体资料一览

新机体的开发除了必须的开发图外，其余就是消耗大量矿藏资源，包括ソルモナジウム（下文称“蓝矿”）、エーテリウム（下文称“绿矿”）和バイドルゲン（下文称“红矿”）这三种。玩家平时可以多挑战矿藏储藏量较多的关卡以搬运更多的资源备不时之需。下面列表中给出了地球军和Bydo军两大势力的全机体开发资料，其中No.XX表示具体所需开发图，可以参照上面的列表来逐一确认。

地球军								
战舰类								
名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
ヘイムダル级	NO.12、NO.21	—	HP260	100	7	2	5%	蓝矿650
テュール级	NO.12、NO.21、NO.62	ヘイムダル级	HP300	100	7	2	5%	蓝矿60、绿矿60、红矿60
ヴァナルガンド级	NO.12	—	HP180	100	4	3	15%	蓝矿450
ガルム级	NO.12、NO.33	ヴァナルガンド级	HP200	100	4	3	15%	蓝矿50、绿矿50、红矿50
エーギル级	NO.12、NO.19	—	HP180	45	4	2	8%	蓝矿350
エーズヘッグ级	NO.5	—	HP160	45	4	3	20%	蓝矿250
ヨルムンガンド级	NO.2	—	HP140	50	4	2	18%	蓝矿200

战斗机类									
名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	填充	开发所需资源
アロー・ヘッド	NO.2	—	机体数5	40	2	3	35%	3	蓝矿100
アロー・ヘッドbk	NO.12、NO.14	アロー・ヘッド	机体数5	40	2	3	45%	3	蓝矿20、绿矿10
ウォー・ヘッド	NO.8、NO.10	アロー・ヘッド	机体数5	40	2	4	43%	4	蓝矿30、绿矿20

シューティング・スター	NO.4	—	机体数5	35	2	3	25%	4	蓝矿110
グレース・ノート	NO.11	シューティング・スター	机体数5	30	3	3	30%	3	蓝矿40、绿矿20
アルバトロス	NO.13	—	机体数5	50	2	3	35%	4	蓝矿100
プリンシパリティーズ	NO.16	—	机体数5	40	2	4	35%	3	蓝矿110
ケルベロス	NO.24、NO.26	—	机体数5	30	2	3	30%	4	蓝矿130
カロン	NO.26、NO.31、NO.34	ケルベロス	机体数5	40	2	3	25%	4	绿矿40、红矿40
ダンタリオン	NO.34、NO.36、NO.58	—	机体数5	40	3	4	40%	3	蓝矿50、绿矿40、红矿50
フューチャー・ワールド	NO.20	—	机体数5	45	3	5	45%	4	蓝矿110
ダイダロス	NO.22、NO.23	—	HP120	40	2	4	36%	5	蓝矿150
トロピカル・エンジェル	NO.20、NO.30	フューチャー・ワールド	机体数5	40	3	6	50%	4	蓝矿110
ストライダー	NO.1	—	机体数5	50	2	4	25%	—	蓝矿20、绿矿30
ヘラクレス	NO.15、NO.29	アキレウス	HP120	50	3	2	20%	2	蓝30、红矿20

人型/可变类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
アキレウス	NO.15	—	机体数5	45	2	2	20%	蓝矿110
ネオプトレモス	NO.15、NO.17	アキレウス	机体数5	45	2	2	20%	蓝矿30、红矿20
ヒュロス	NO.15、NO.61	—	HP150	45	3	2	20%	蓝矿100、绿矿100、红矿100
パトロクロス・飞行形态	NO.15、NO.32	アキレウス	机体数5	45	2	5	35%	绿矿30、红矿10

补给/工作/侦察类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
フロッグマン	NO.19	POWアーマー	HP120	75	3	3	18%	蓝矿20、绿矿20
ミッドナイト・アイ	NO.3	—	机体数5	55	4	5	38%	蓝矿100
POWアーマー	NO.2	—	HP90	100	2	3	25%	蓝矿80
工作机	NO.7	—	HP95	100	2	2	25%	蓝矿50
工作机2号机	NO.2、NO.9、NO.25、NO.28	工作机	HP95	100	2	2	25%	蓝矿10、绿矿10、红矿10

威力球单位

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
スタンダード・フォース	NO.2	—	HP120	100	2	2	35%	红矿80
スタンダード・フォースC	NO.8、NO.10	スタンダード・フォース	HP130	100	2	2	40%	绿矿20、红矿30
ディフェンシヴ・フォース	NO.4	—	HP140	100	2	2	35%	红矿85
テンタクル・フォース	NO.13	—	HP128	100	2	2	45%	红矿100
ファイヤ・フォース	NO.16	—	HP130	100	2	2	30%	红矿100
アンカー・フォース	NO.24、NO.27	—	HP130	100	2	2	25%	蓝矿30、红矿130
アンカー・フォース改	NO.27、NO.31、NO.34	アンカー・フォース	HP140	100	2	2	25%	绿矿40、红矿80
ライフ・フォース	NO.34、NO.36、NO.58	—	HP135	100	3	2	35%	蓝矿30、绿矿40、红矿130

BYDO军

战舰类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
コンバイラ	NO.41、NO.45	—	HP260	100	7	2	5%	红矿700
ボルド	NO.41	—	HP165	100	4	3	15%	红矿450
ベルメイト本体	NO.46	—	HP200	55	5	2	15%	红矿350
グリッドロック・レッド	NO.51	—	HP195	60	3	2	0%	绿矿300
グリッドロック・ブルー	NO.51	—	HP180	65	3	2	0%	绿矿300
ファインモーション	NO.51、NO.52	—	HP200	65	4	3	15%	绿矿200、红矿200
ガスダーネッド	NO.43	—	HP180	65	4	2	15%	红矿250
ノーザリー	NO.38	—	HP130	50	4	2	17%	红矿200

战斗机类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	填充	开发所需资源
バイド・システム	NO.38	—	机体数5	50	2	3	30%	3	红矿100
アンフィビアン	NO.42	—	机体数5	45	2	4	38%	2	红矿110
アーヴァンク	NO.47	—	机体数5	40	3	4	35%	—	红矿110
クロー・クロー	NO.53	—	机体数5	36	2	3	30%	3	蓝矿20、绿矿10、红矿50
マッド・フォレスト	NO.60	—	机体数5	60	3	3	30%	2	蓝矿50、红矿50

补给/工作类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
腐れPOWアーマー	NO.38	—	HP90	100	2	3	25%	红矿80
腐れ工作机	NO.7、NO.38	—	HP95	100	2	2	25%	红矿50
腐れ工作机2	NO.38、NO.48	腐れ工作机	HP95	100	2	2	25%	蓝矿10、绿矿10、红矿10

特殊生命体类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
ムーラ	NO.56、NO.59	ゾイド	HP140	99	3	1	35%	绿矿40、红矿50

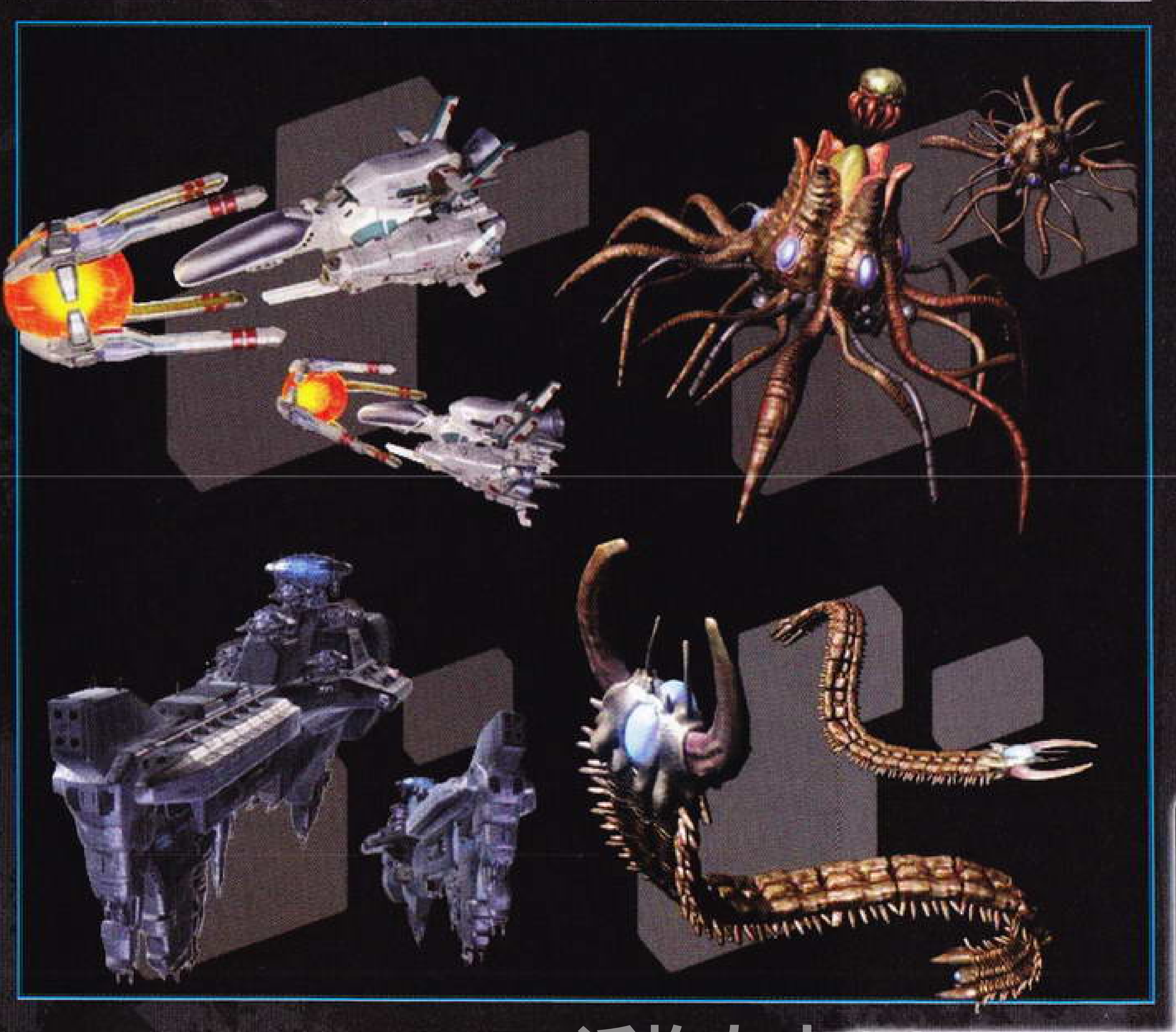
ガウバー	NO.56	—	HP120	45	2	2	15%	蓝矿70、红矿80
ナスルエル	NO.54、NO.56、NO.58	—	HP110	45	2	2	15%	蓝矿60、红矿60
ミッド	NO.54	—	机体数5	45	3	3	35%	蓝矿20、绿矿20、红矿20
ジータ	NO.54	ミッド	HP110	40	3	2	15%	蓝矿20、绿矿30、红矿20
ゾイド	NO.56	—	机体数5	50	2	2	25%	蓝矿10、红矿60
ベルメイト肉块	NO.42、NO.46	—	机体数5	55	2	2	15%	红矿85

人型兵器/金属类

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	填充	开发所需资源
タブロック	NO.15、NO.40	—	HP150	55	3	2	25%	—	红矿140
タブロック2改良型	NO.15、NO.40、NO.50	タブロック	HP150	50	3	2	25%	—	绿矿30、红矿30
タブロック3高机动型	NO.15、NO.40、NO.50、NO.61	タブロック2改良型	HP150	45	3	3	35%	—	蓝矿80、绿矿100
ゲインズ	NO.15、NO.44	—	HP110	35	3	3	35%	1	红矿140
ゲインズ2阳电子炮装备型	NO.15、NO.44、NO.49	ゲインズ	HP115	30	3	3	30%	1	绿矿30、红矿30
ゲインズ3白兵战型	NO.15、NO.44、NO.49、NO.57	ゲインズ2阳电子炮装备型	HP125	40	3	3	40%	—	蓝矿60、红矿40
リボー	NO.38	—	机体数5	35	2	4	25%	—	红矿40
キャンサー	NO.38、NO.39	—	机体数5	40	2	3	35%	—	红矿60
ストロバルト	NO.38、NO.39	—	机体数5	50	3	3	15%	—	红矿70
ストロバルトボマー	NO.48	ストロバルト	机体数5	50	3	3	15%	—	绿矿30、红矿10
Uロッチ・リングレーザー	NO.39、NO.50	—	机体数5	45	3	3	15%	—	绿矿50、红矿40
Uロッチ・ミサイル	NO.55	—	机体数5	75	3	4	35%	—	蓝矿40
メルトクラフト	NO.55	—	机体数5	75	3	4	35%	—	蓝矿40

威力球单位

名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久度	燃料	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
バイド・フォース	NO.38	—	HP120	100	2	2	35%	红矿100
ビースト・フォース	NO.42	—	HP120	100	2	2	35%	红矿100
スケイル・フォース	NO.47	—	HP125	100	3	2	30%	红矿100
クロー・フォース	NO.53	—	HP130	100	2	2	25%	蓝矿20、绿矿10、红矿50
アイビー・フォース	NO.60	—	HP115	100	2	3	30%	蓝矿50、红矿50



本作的收集要素十分丰富，其中包括道具合成、炼精怪兽图鉴和迷宫等等。如果你是完美主义者，那通关后的EX迷宫就非打不可了，里面有怪物图鉴里100号以后的怪物的和众多稀有素材，绝对能让你的收集之旅迈进一大步。所以这次为大家送上EX迷宫的攻略要点，希望对喜欢本作的玩家有用。

文 乌冬　美编 咕噜





◆Banpresto◆A·RPG◆2007年8月30日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

EX迷宫要点

在通关后只要回到第一幅地图，就会出现新的地点，这里有EX迷宫，EX迷宫一共有5个，需逐个完成。EX迷宫的地形不算复杂，都是一条路走到底，没有太多的分岔，但是这里的迷宫都比较长，敌人数量多而且等级都比较高，难度都在最终迷宫之上，所以GAME OVER是常有的事，这里提醒大家要经常记录。

テュランノス空洞

迷宫：敌人非常多，而且都在60级左右，所以自己最好也在60级以上才有保障，后段的蜜蜂形敌人回避都很高，所以在攻略这个迷宫时男主角最好用枪或剑等命中率高的武器，同伴的选择也一样。

BOSS战：BOSS和第9话エウリュス平原的一样，都是一只巨大的蝎子，不过攻击力和HP都要高很多，它的攻击方式有尾巴发射激光和突进横扫，注意尾巴快速晃动时表示它要突然退后了，站它后面可能会被攻击到。

ヒュグロス湿原

迷宫：非常讨厌的一关，不但有毒沼地形，敌人还会连续攻击和减速，如果站在毒沼里被减速后再被敌人围攻的话基本都是九死一生了，想逃都逃不掉，最好准备多一些回复异常状态的药以备不时之需。



BOSS战：大章鱼的攻击方式有触手拍打，前方激光扫射和自身周围的泡沫攻击，不过它的行动速度真的很慢，只要用一个炼精怪兽在前面吸引它放激光，其他角色在背后群殴就行了。

パルマキス砂丘

迷宫：这个迷宫里的敌人都会使用远程攻击，所以想逐个引诱击破的话基本是不可能的，推荐在道具店里把男主角的武器附加上水属性，对复数敌人以咏唱时间短的范围技能为主要攻击手段，当然像回复SP的药物也要多准备点。



BOSS战：之前的火龙BOSS的强化版，攻击力很高，一次火焰放射能令我方减去一大半HP，魔法角色还是离远点为妙，对付它时最好用火属性耐性强的炼精怪兽或同伴顶着，而男女主角就赶快趁机咏唱各自的奥义，反复几个回合下来就搞定。

ヘリオス山麓

迷宫：这个迷宫的杂兵依然强悍，而且大多数都会复数攻击，我方人员如果都凑在一起场面会异常混乱，有时连回复的机会都没有，很容易就会给杂兵们连屈至死，这里建议男主角装备斧，在进入每个区域后立刻就开始咏唱スピンクラッシュ，等准备好了敌人也就涌上来了，而且这招的咏唱时间、攻击距离和范围都十分令人满意，绝对是攻略EX迷宫的必备招式。

BOSS战：岩龙的强化版，除了HP厚了和攻击力高了外和以前那只没有太大的区别，这个BOSS同样不会转身，背后依然是它攻击的死角，屡试不爽的背后战术



依然奏效，不过由于它皮糙肉厚，打起来还是需要一点耐性的。胜利后BOSS掉下的可是合成"月光系"武器的合成素材哦，接下来的EX迷宫可全靠它了。

アペイロン

迷宫：这个迷宫没有杂兵，只有8个BOSS，而且突破这个迷宫要一气呵成，中途如果退出了或失败了就只能再打一遍，所以想打了一个出去补给一次的想法是行不通的。这里除了对玩家的等级要求比较高外（最好有80级左右），道具和装备也是不能省的，除了用来打造装备的金钱其余的就全部换成药品吧，HP大回复和MP大回复是胜利的关键。

BOSS战：1.甲虫型BOSS，对付它很简单，看它张开翅膀时只要往两边跑就能躲避掉它的冲撞，其他的近身攻击基本不能造成什么威胁。

2.蜈蚣型BOSS强化版，装备火属性饰物或提高自身火属性耐性都有一定帮助，它是少数可转身的BOSS之一，背后战术就起不了什么作用了。

3.虫型BOSS强化版，"阎王好斗，小鬼难缠"这句话用在这里一点也不过分，本身BOSS很好对付，可是它旁边的5只同类型帮手可不是那么好惹的，每只都来回滚动经常打断我方的技能施放，用一人去吸引火力，其余的同伴赶快用奥义清场吧。

4.这个BOSS会无限放出杂兵，所以只要专心对付它就行了，杂兵的毒攻击不会对我方造成太大伤害，而且BOSS体形巨大，一些范围魔法即使不用刻意瞄准也能给予它伤害。

5.章鱼型BOSS强化版，这一战千万不能盲目冲进敌人堆了，要不玩家就能亲身感受到什么叫做雷电交加了，在它们的夹击下造成的硬直使我们根本动弹不得，还是用技能远距离技能逐个击破比较安全。

6.龟型BOSS强化版，对付这种物理防御力超高的BOSS，最好的办法就是用魔法，好在乌龟们的动作比较慢，在道具充足的情况下硬顶过去也是可以的。

7.巨型鸟BOSS强化版，虽然只有一个，但也不好对付，战斗中千万不能站它前面，它的龙卷攻击很容易使我方全灭，此战背后战术依然有效，要多多利用。

8.EX迷宫的最终BOSS，招式虽然少但都伤害巨大而且都是多体攻击，特别是钻地后的钳子攻击地点不但随机而且使用频繁，没什么必要的话我方队伍还是分



散开来比较好，如果中了这招的话要马上回复，BOSS的血很多，持久战是不能避免的了，胜利后得到"异界の全身タイツ"是游戏里的最强防具。

游戏中的小技巧

1.在主菜单下，按R或L是所有队员状态切换。

3.游戏中会捡到一种转移の羽毛的物品，它的作用是可以瞬间脱离迷宫回到大地图，不过它的用法和一般的道具有一些区别，捡到该道具后会直接在主菜单的右上角显示一个快捷图标，玩家只要点击它就能使用，省去了在几十样道具中寻找的麻烦。

4.在对话界面中按START可以查阅以前的对话。

5.按R+B可快速对话。

6.迷宫里按住除R和L以外的任何键再点击屏幕是原地攻击，控制女主角远距离吸引单个敌人时很好用。

7.按R和L以外的任何键再选择快捷栏的项目的话，该项目会变成蓝色，这时可以连续使用该项目。

8.这点是上面两个技巧的活用，在使用快捷栏技能时同样按住除R和L以外的任何键再点击任意一个地方就可不用锁定敌人放出，这样可以防止在放奥义时被敌人的攻击打断。



秘技

PSP 虹吸战士 洛根之影

美版 游戏原名 Syphon Filter:Logan's Shadow

◆额外任务

达到特定条件便可以开启奖励任务（Bonus Levels），玩家可以进入任务模式（Mission Mode）中选择进行游戏。



任务名	开启方法
Behind the Scenes Bonus Mission	以普通(Normal)难度通关一次后开启
Bonus Lian Mission	完成所有5关训练任务后开启
Killing Time	匕首格斗专家(Combat Knife)等级达到4级后开启
Left Behind	精锐武器(Elite Weapons)等级达到4级后开启
Shadowed Bonus Mission	以困难(Hard)难度通关一次后开启

NDS 极速车手 创造与竞速

美版 游戏原名 Race Driver:Create And Race

◆游戏密码

选择菜单中的“Extras”项目，然后选择“Cheat Codes”，接着输入下表中的密码即可开启相应的作弊功能。

密码	效果
942785	开启全部挑战项目
761492	开启所有锦标赛项目
112337	开启所有奖励
611334	降低难度
171923	自由驾驶
374288	开启微型赛车
505303	车辆不会损坏

◆额外要素

在游戏中完成特定的比赛任务后，便可以在商店中购买开启的项目。



名称	开启方法
Street style	顺利完成13级的比赛
Track pieces 9-32	购买“街头风格”

NDS 动力轮

美版 游戏原名 Mawasunda!!

◆特殊结局

成功完成所有25个迷你游戏就能在主菜单下的“Single Game Session”中观看特殊结局。

NDS 百战天虫 开战时候2

美版 游戏原名 Worms: Open Warfare 2

◆荣誉称号

当完成相关任务后，就可以开启"Options"菜单中"奖牌陈列馆（Medal Cabinet）"中的相关称号。



称号项目	条件
100%完成度	达成100%的游戏完成度
新手	完成所有训练任务
铁汉	完成所有战役任务（包括奖励关卡）
专家	完成所有解谜游戏（包括奖励关卡）
研究员	完成所有实验室任务（包括奖励关卡）
灭绝者	以较大优势赢得胜利
毁灭者	在一场比赛中杀死8个或8个以上虫子
土豪	购买过商店中的所有道具
傲视群雄	赢得20场在线游戏
老兵	参加20场在线游戏
常胜将军	连赢5场比赛
勇敢者	在即将死亡前得到急救包并获得重生

NDS 极品醉车2 燃情之夜

美版 游戏原名 Juiced 2: Hot Import Nights



◆实用密码

在"密码（Cheat）"菜单下输入下列密码即可开启相关要素。

密码	效果
HSAC	结算成绩时获得额外的5000块奖金
SRAC	开启所有赛车
EDOM	开启所有比赛
KART	开启所有比赛路线

金手指

本栏目中为大家提供PSP的金手指修改方法。M33自制系统插件——SCM，版本为1.0a，安装完成之后只需要进入游戏后按热键呼出修改菜单，选择"Cheat Code"，按Start键输入新地址组，起名后将SCM码按下表填写，并选中锁定即可（在一个地址组中可以输入多个SCM码）。然后按三角键即可保存。

PSP 高达 战争编年史

日版 游戏原名 ガンダムバトルクロニクル

◆游戏编号：ULJM-05275

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
wpn1	01516FAC	自动	直写	0x000003E7	主武器弹药无限
wpn2	01517164	自动	直写	0x000003E7	副武器弹药无限
SP	0151763C	自动	直写	0x00107AC0	锁定SP值为最大
Rapid	01517730	自动	直写	0x000000FF	快速射击
Jump	01517964	自动	直写	0x00000000	无限跳跃
MS PTS	0169E07C	自动	直写	0x0001869F	过关后所得MS点数最大
Muteki	01517910	自动	直写	0x00000A96	无敌
	01517912	自动	直写	x000000A96	

狩猎季节 第4话

呜呜！！

什么？！
电龙被……

队长很欣慰……你们要……幸、幸福地活、活下去……

队长…

没关系，我看他还死不了…

秘药！！

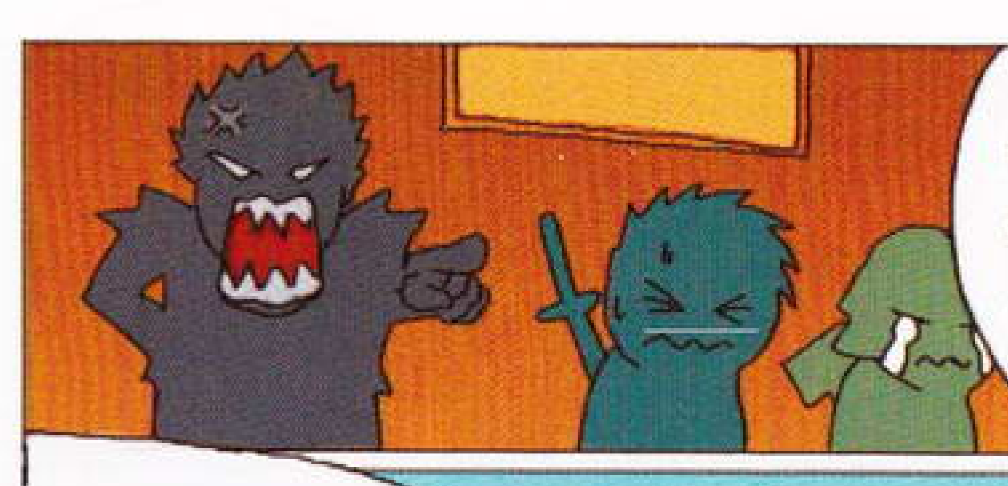
太好了！这就是传说中的疗伤极品秘药？！

哇哈哈…我沸腾的青春！！！

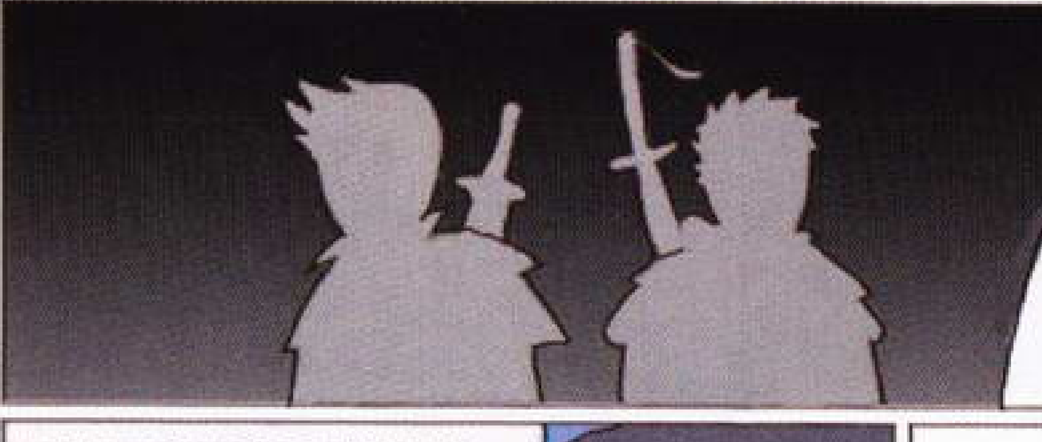
喂…谢谢你……

不客气…


哈哈哈！！我们果然是最强猎人组啊！！！
先不用忙着感谢我。
先自我介绍一下。
是啊！！
哇！这头还真是大啊！！
你们到底有没有听我说？！
不好意思…承蒙阁下搭救实在是感谢！不知阁下是什么人呢？
哼哼……
你们也许还并不了解村里猎人集会的结构吧？我先来给你们简单介绍一下。科科特村的猎人们大致分为三种，并归属于猎人集会所，由村长大人直接领导……
村长
集会所
教导团
狩猎队
情报部


教导团的任务很简单也很重要，那就是指导和培训菜鸟猎人，并根据训练表现上报狩猎集会所，对新手猎人进行分组。


而狩猎队则是村里猎人们最主要的组成方式，任务也是最根本的，那就是执行狩猎行动。


剩下的情报部大概就是普通人所不了解的组织了，情报部都由村中的精英猎人组成，任务是搜集重要情报和执行特别任务。


例如跟踪观察巨型龙种的生存情况和动向，以免危及到村子。


说到这里你们也许已经猜到了，我叫占士邦……


哇哇哇……这草原草龙肉果然是最香的啊！
归属于科科特村情报部……


两天前，我在斯考特·卡斯帕·米特罗山谷调查……
你们竟然无视我！！



作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

10月下旬，NDS平台将有海量作品登场。除了受到不少S·RPG玩家期待的《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》这款大作外，首次游戏化的动漫作品《反叛的鲁鲁修》和《天元突破》也对原作FANS有着很大的杀伤力。PSP阵营的软件数量明显匮乏，日版游戏在10月下旬基本没有什么动作，不过相信美版先行的《恶魔城X 历代记》会填补PSP玩家暂时没游戏可玩的空缺。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年10月18日			
DS文学全集 DS文学全集	Nintendo	ETC	3800日元
赢家马主俱乐部 ウィナーズサークル	Genki	SLG	4800日元
时尚小狗DS おしゃれな仔犬DS	MTO	SLG	4800日元
赛马手册 马之介2 竞马手帐 うまのすけ2	Starfish	SLG	4800日元
佐伯式 梦美肌 佐伯チズ式 梦美肌 Dream Skincare	Konami	ETC	4500日元
算数解谜训练 学研 成人思考力 算数パズルで磨く 学研 大人の思考センス	学研	ETC	3800日元
索尼克冲刺 大冒险 ソニック ラッシュ アドベンチャー	SEGA	ACT	4800日元
2007年10月25日			
吃英语的不可思议生物 马什 英语を食べる不思议な生き物 Marsh	Dimple	SLG	4800日元
Apathy 鸣神学园都市传说探侦局 アパシー 鸣神学园都市传说探侦局	Arc Ststem Works	AVG	3800日元
插画逻辑DS+色彩逻辑 イラストロジックDS+からふるロジック	Hudson	PUZ	3200日元
填字游戏DS+世界一周填字 クロスワードDS+世界1周クロス	Hudson	PUZ	3200日元
ESSE认真家计簿DS ESSEしっかり家计簿DS	IE Institute	ETC	3800日元
高圆寺女子足球2 恋爱就是永不放弃 高圆寺女子サッカー2 恋はネバギバ高圆寺	Starfish	AVG	4800日元
Code Geass 反叛的鲁鲁修 コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	RPG	4800日元
修身养性的成人DS涂鸦本2 こころを休める大人の涂り绘DS2	Ertain	ETC	3800日元
最终幻想战略版A2 封穴的魔导书 ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	Square Enix	S·RPG	4800日元
甜点兔DS 梦幻甜点工房 シュガーバニーズDS 梦のスイーツ工房	Takara Tomy	ETC	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.23 益智解谜 战神的挑战 SIMPLE DSシリーズ Vol.23 THE パズルクエスト アガリアの骑士	D3 Publisher	PUZ	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.25 交涉人 SIMPLE DSシリーズ Vol.25 THE 交涉人	D3 Publisher	AVG	3200日元
迷宫制造者 魔法铲子与小小勇者 ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者	Global A Entertainment	A·RPG	4800日元

DS电击文库 伊里野的天空、UFO之夏Ⅱ DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏Ⅱ	Media Works	AVG	3200日元
天元突破 红莲之眼 天元突破グレンラガン	Konami	ACT	5980日元
交朋友吧！魔法交换日记 ともだち作ろう！魔法のこうかん日记	Ertain	ETC	3800日元
开心每一天！绫小路君麻呂的快乐手册 毎日が乐しい！绫小路きみまろのハッピー手帐	Dorasu	ETC	3800日元
画圆记忆法 惊异的津川式汉字及艺术 基础学习篇 まる书いてドンドン覚える 惊异のつがわ式汉字记忆术 基础学习编	Ertain	ETC	3800日元
面试达人 转职篇 面接の达人 转职编	Success	ETC	3800日元
世界将棋 世界の将棋	Success	TAB	3800日元
世界足球 胜利十一人DS Goal×Goal ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール	Konami	SPG	3980日元
2007年11月1日			
250万人的汉检 彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 250万人の汉检 とことん汉字脑	IE Institute	ETC	2800日元
三国志DS2 三国志DS2	Koei	SLG	4800日元
驯龙师 音魂 ドラゴンテイマー サウンドスピリット	NBGI	RPG	4800日元
2007年11月8日			
马里奥聚会DS マリオパーティDS	Nintendo	TAB	4800日元
家庭医学 DS食材健康锻炼 时事通信出版局协力 家庭の医学 DSで锻える食材健康トレーニング	Rocket Company	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2007年10月18日			
约束之地 利维艾拉 特别版 Riviera 约束の地リヴィエラ SPECIAL EDITION	Sting	RPG	2800日元
杏仁怪盗 携带版 怪盗 アプリコット ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
2007年10月23日			
恶魔城X 历代记 Castlevania：The Dracula X Chronicles	Konami	ACT	29.99美元
2007年10月25日			
AIR AIR	ProtoType	AVG	4800日元
2007年11月6日			
寂静岭 起源 Silent Hill：Origins	Konami	AVG	29.99美元
海豹突击队 战术打击 SOCOM：U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	FPS	39.99美元
辛普森一家 The Simpsons	EA Games	ACT	39.99美元
2007年11月8日			
大众高尔夫球场Vol.4 みんなのゴルフ场Vol.4	SCEJ	SPG	5980日元
2007年11月13日			
荣誉勋章 英雄2 Medal of Honor Heroes 2	EA Games	FPS	39.99美元
2007年11月15日			
迷宫探索者 盟约之扉 ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉	Hudson	A・RPG	4800日元
决不饶恕你 アナタヲユルサナイ	AQ Interactive	AVG	4800日元





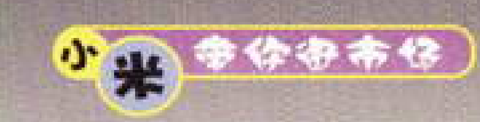
精彩内容导视

Vol.74

本辑看点

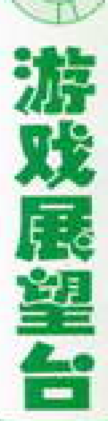
小米带你逛市场
—— PSP-2000 选购指南

你想要买新版PSP吗？想了解新版PSP的最新行情吗？想知道购买新版PSP必须注意的几大环节吗？想入手新版PSP必备的周边产品吗？本辑"小米带你逛市场"中，小编米格将带你走进深圳久圣电玩，帮你购买一台完美的新版PSP！











收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了 Square Enix 两款经典复刻作品《最终幻想Ⅳ》和《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》的预告影像，带您重温往日的感动。同时，还收录了《无瑕传说》的官方预告新影像。

新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《星球大战前线 变节者中队》、《我的模拟人生》、《索尼克冲刺 大冒险》等5款作品，让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！



火热试玩区



本辑将一口气为您献上四款作品的火热试玩影像，让我们在体验了《虹吸战士 洛根之影》和《高达 战争编年史》带来的火爆视觉冲击之后，再去感受一下《ASH 远古封印之炎》和《英雄传说 空之轨迹 SC》带来的温情与感动。

掌机王SP幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

新版PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000（OS升级版） 3名

二等奖

M3DSR烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

Ewin扩展卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名

EZ5烧录卡 2名

DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名

黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2007年11月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中165页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第76辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

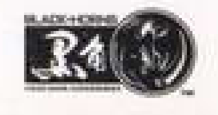


广州市京仕数电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



EWIN Ewin flash小组

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

ISBN 7-88527-160-2

9 787885 271602 >